

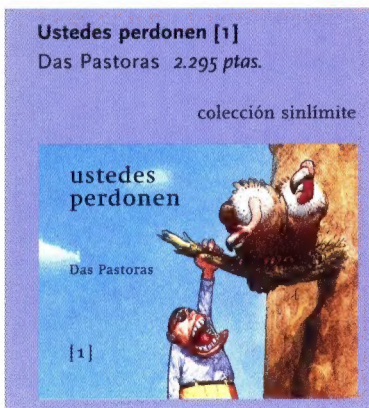
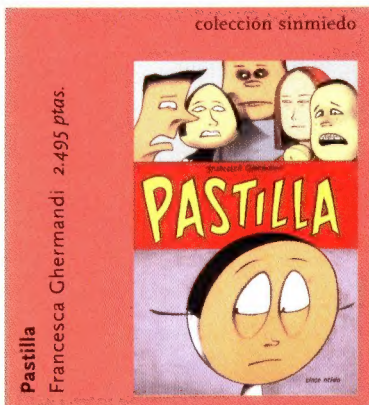


#22 · FEBRERO 2001 · 795 PTAS.



A L T U N A

novedades



ediciones **sinse ntido**

Prim 5, 3 izda.

28004 Madrid

T 91 523 05 40

F 91 521 28 08

sinsentido@teleline.es

cárgate de
sinse ntido

otros títulos

Anita Stefano Ricci

Poco Ricard Castells

Exilios Isidro Ferrer

Relaciones Silvestre



U

#22

FEBRERO 2001

DIRECCIÓN

Santiago García

COLABORAN

José Luis Ágreda, Trajano Bermúdez, Sergio Bleda, Enrique Bonet, J. Edén, Manel Fontdevila, Eduardo García Sánchez, Ray Mescallado, Alfons Moliné, Javier Olivares, Óscar Palmer, Pepo Pérez, Enrique Vela, Bernardo Vergara, Yexus.

DISEÑO Y MAQUETA

bruce d. triton

PORTADA

Ampliación de viñeta de *Hot L. A.*
Dibujo de Horacio Altuna

© de todos los textos e ilustraciones, propiedad de sus respectivos autores y/o editores

IMPRENTA Y FOTOMECÁNICA

Aleu S. A.

DEPÓSITO LEGAL

M.8040-1999

EDITA

Asociación Cultural U
c/Embajadores 62, 5º 5
28012 Madrid
u@dreamers.com

SUMARIO

2 HASTA EL INFINITO... NADA MÁS Algunas explicaciones necesarias

4 EL PRIMO AMERICANO ¿Recuerdan lo ufano que anunciaba Mescallado su nuevo empleo en nuestro último número?

8 EL CHIVATO: NOVA B. D. PORTUGUESA Portugal también existe, y Alfons Moliné ha estado allí

16 HORACIO ALTUNA Argentino de nacimiento, ya es por derecho uno de nuestros autores más importantes. Una impresionante trayectoria, una inteligencia inconformista y una extraordinaria conversación con Óscar Palmer

64 ALTUNA EN ESPAÑA Óscar Palmer revisa paso a paso lo más importante de la obra de Horacio en nuestro país

72 CUADERNO DE DIBUJO Altuna nos ha abierto sus cuadernos de bocetos privados, y de propina ha echado algunos diseño para Gringo Viejo

80 TIERRA DE GIGANTES: AL WILLIAMSON Era el benjamín de la EC, ahora es casi un clásico. Yexus no sólo escribe sobre él, también habló con él

92 PORTAFOLIO: MALDONADO Uno de nuestros jóvenes más arriesgados e inclasificables, Maldonado está destinado a labrar-se un camino único en las viñetas. Enrique Bonet compartió con él charla y bocetos

106 ARE YOU TALKIN' TO ME?

¡Estamos esperando esas listas!

110 RESEÑAS Biblioteca Marvel:

Capitán América • Biblioteca

Marvel: Patrulla-X •

CieloXX.com •

Daredevil • El Incal

• Luna de guerra •

Swamp Thing: En el

pantano • Y te diré

quién eres

144 TIRAS Algún

día se harán Us

enteros sobre

ellos: Javier

Olivares • Manel

Fontdevila • José

Luis Ágreda •

Sergio Bleda

145 LOS

RETRACTILADOS

De Bernardo

Vergara, el hom-

bre que da colorido

al U



HASTA EL INFINITO... NADA MÁS

El intervalo transcurrido entre los números 21 y 22 de *U* ha sido el más largo hasta ahora en la historia de la revista. Tan largo que, una vez más, y como ocurrió con la pausa entre los números 17 y 18, algunos ya se lamentaban (o se regocijaban) por nuestra desaparición, creyéndola definitiva.

En realidad, muchas de las razones para esta demora quedaban ya explicadas en el editorial que publicamos en el nº 18. Las condiciones absolutamente amateurs en que se hace el *U* no han variado, y tampoco las dificultades que el equipo de redacción tiene para dedicarle el tiempo necesario. En todo caso, podríamos decir que éstas se han complicado todavía más. No por nada, supongo, sino por ley de vida: a medida que nos hacemos mayores, cada vez nos cuesta más encontrar tiempo para jugar.

En circunstancias normales, este número de *U* podría haber estado a la venta en diciembre de 2000. No cuesta mucho darse cuenta de que las reseñas parecen comentar una tanda de novedades editoriales pertenecientes al... eh... siglo pasado. Confiemos en que los comentarios sean lo bastante sólidos y las obras lo bastante representativas como para compensar con su interés la pérdida de actualidad.

Es posible que también se hayan dado cuenta de otra cosa: somos dos centímetros más pequeños. Hemos sufrido un ataque de raquitismo. O tal vez debería volver a hablar de la edad. El *U*, como las personas, se va encogiendo en altura y engordando en cintura. Con este número rozamos las 150 páginas, la mayor cantidad que haya tenido jamás la revista. Vaya una cosa por la otra. Evidentemente, la reducción en el formato del *U* no se debe a una decisión estética, sino puramente económica, relacionada directamente con el principal cambio que experimenta el *U* a partir de este mismo número, y me atrevería a decir que el cambio más importante desde la fundación de la revista. Éste es el primer número que nos autoeditamos.

Bueno, el segundo si contamos los 100 ejemplares de fanzinillo fotocopiado con los que dimos nuestro primer y tímido paso en agosto de 1996. Posteriormente, desde noviembre de 1996 hasta noviembre de 1998, el ahora extinto sello barcelonés Camaleón tuvo a bien darnos cobijo y, tras su desaparición, fue la madrileña La Factoría de Ideas la que recogió a estos naufragos del cómic.

La Factoría de Ideas ha publicado *U* desde el número 14 (enero de 1999) al 21 (septiembre de 2000), dando lugar a lo que, al menos para nosotros, ha supuesto una asociación productiva y enriquecedora. Al igual que Camaleón, La Factoría nos ha dejado libertad para hacer lo que quisiéramos, y su presencia sólo se ha notado en mejoras en las calidades de producción de la revista. Con ellos hemos aumentado el número de páginas, con ellos hemos puesto lomo y barniz en la portada, con ellos hemos ampliado nuestra difusión y con ellos hemos llegado, en fin, a lo impensable: incluir algunas páginas a color en nuestro último número. Desde aquí hacemos público nuestro agradecimiento a La Factoría de Ideas por este espléndido periodo.

Si tan contentos estamos, ¿entonces por qué no seguimos bajo su cómodo paraguas? ¿No es un poco contradictorio lanzarse a las agonías de la autoedición y todos sus problemas cuando precisamente afirmamos tener menos tiempo libre? Sí, es absolutamente contradictorio. Por supuesto. Esto es el *U*, al fin y al cabo.

Con tanto periodo de espera, el mono se pone a reflexionar, y al final saca sus conclusiones, lo cual siempre es peligroso. Volvemos a hablar de la edad. Este año *U* cumple un lustro de existencia. Según con qué se compare, es muy poco tiempo, pero a esa edad el niño ya sabe andar solo. Y de eso se trata. Ser adulto es un rollo: hay que responsabilizarse de uno mismo y no depender de la protección de papá. Pero dejar de madurar por evitarse molestias está en la lista de las cinco cosas que no queríamos hacer este mes. Camaleón y La Factoría han sido patrones indulgentes, pero desengañémonos: el lugar de una revista de crítica independiente no está dentro de una editorial del ramo. Lo natural es no rendir cuentas a nadie.

Excepto a los lectores, claro, que pedirán cuentas por la cuenta que les pasamos para llevarse este número. ¿Es caro? ¿Es barato? ¿Comparado con qué? Si a muchos no les parece caro, habrá posibilidades de seguir adelante. Si no, a otra cosa, mariposa (y créanme, si no hubiéramos recortado esos dos centímetros, muchos no estarían leyendo ahora estas líneas). Nos seguimos divirtiendo, y tenemos más ganas que nunca de dar la tabarra, pero no den por sentado que vaya a haber otro *U*. Nunca. Nuestra azarosa existencia no da para previsiones, y seguro que cuando nos vayamos, nos despediremos a la francesa. **U**

U 1996-2001



¡1.900 PÁGINAS DE DIVERSIÓN!

UNA COLUMNA DE RAY MESCALLADO

ADIÓS A COMICSONE

ComicsOne debutó oficialmente el 10 de octubre de 2000. En el momento en que escribo esto, a mediados de noviembre, ComicsOne tiene cerca de media docena de series de manga disponibles en la Red, algunas más teóricamente de camino y una asociación/afiliación con Glassbook, propiedad de Adobe. El precio es excelente -2.95\$ por un manga de 200 páginas, en la mayoría de los casos- y los cómics son buenas traducciones con valores de producción dignos.

El 13 de octubre de 2000 fue el último día que yo trabajé en ComicsOne. Había presentado mi dimisión un mes antes, pero me quedé más tiempo de las dos semanas habituales para solucionar algunos cabos sueltos, especialmente en lo referido a colaboradores externos. El 13 de octubre también fue el último día en ComicsOne para mi mejor amiga, la editora japonesa y supervisora de proyectos, Yuko Maskay. El lunes siguiente fue el último día en ComicsOne para Hisae Sayed, nuestra encargada de Relaciones con Japón; de manera que las tres caras que aparecen en la foto del número anterior ya no están en la empresa. El 20 de octubre fue el último día para el Artista en Plantilla original, que había sido relegado a hacer trabajo de producción durante demasiado tiempo.

Nosotros cuatro fuimos sólo los últimos de toda una cadena de abandonos. De la docena aproximadamente de empleados que formaban el núcleo del personal de ComicsOne al principio del verano, sólo tres de nosotros seguimos trabajando en la empresa. Me han dicho a menudo que una elevada tasa de movimientos de personal es algo normal en las empresas nuevas de Internet. Aún así, me resulta bastante sospechoso un movimiento que incluye la salida del Director de Producción, el Gestor de Proyectos y el equipo Editorial y de Producción en un espacio de seis meses. La sensación predomi-

nante entre mis colegas ex-empleados es más o menos la siguiente: "Si ComicsOne triunfa, genial. Mejor para ellos. Pero yo ya no quiero tener nada que ver con eso".

Muchos de los fugados han pasado a empleos mejor pagados y más satisfactorios en otros *puntocom*. Al fin y al cabo, estamos hablando de la Zona de la Bahía de San Francisco y de Silicon Valley, donde las oportunidades abundan. Yo, por mi parte, he decidido tomarme algún tiempo libre, estar con mis padres en Florida, concentrarme en escribir durante un tiempo. Pretendo volver a la Zona de la Bahía, pero puede que tome un desvío a través de Manila, Tokio, Seattle o Milwaukee antes de regresar.

El periodo que he pasado en ComicsOne ha sido tumultuoso, y en parte se puede atribuir a la naturaleza de los *puntocom*. A pesar de ello, hay ciertos logros de los que me siento orgulloso.

Adquirí algunos cómics americanos para la empresa: no todos eran buenos, o ni siquiera competentes, pero los mejores apuntaban al potencial inexplorado de los cómics americanos. Por encima de todo, me siento orgulloso de dos obras en concreto: una reedición de *Safecracker*, la biografía del físico Richard Feynman a cargo de Jim Ottaviani y Bernie Miireault; y un par de excelentes series de humor obra del equipo de *Very Vicky*, John Mitchell y Jana Christy. Lamento no haber podido trabajar más con esta gente cuando estuve en ComicsOne; de la misma manera que lamento no haber podido trabajar con Mark Badger, que fue mi guía oficioso en las relaciones con los colaboradores. Sin embargo, espero poder trabajar con todos ellos en el futuro, bajo mejores circunstancias y en situaciones más claras.

A un nivel más personal, disfruté de la oportunidad de trabajar con el personal de ComicsOne. Mayo y

junio fueron los momentos álgidos para todos los que estuvimos desde el principio, que en realidad fue en abril, ahora que lo pienso. La mayoría de la gente con la que trabajé era gente excelente, profesionales expertos que sabían lo que había que hacer y la mejor forma de hacerlo. Seguiré trabajando con algunas de estas personas y permaneceré en contacto con otras.

También me siento orgulloso de haber ofrecido en la página de ComicsOne las versiones inglesas de varios artículos que escribí para *U*. Aunque ComicsOne decidió concentrar sus energías en el cómic japonés, habría sido genial que la conexión historietística entre España y Estados Unidos hubiera podido fortalecerse. Ya

estaba incluso hablando con algunos autores españoles sobre algún posible trabajo antes de que la dirección cada vez más cerrada de ComicsOne hiciera que esa alternativa perdiera sentido.

Como afirmaba en mi última columna, creo que la industria del cómic americano necesita replantearse su actitud tradicional hacia la distribución y el conte-

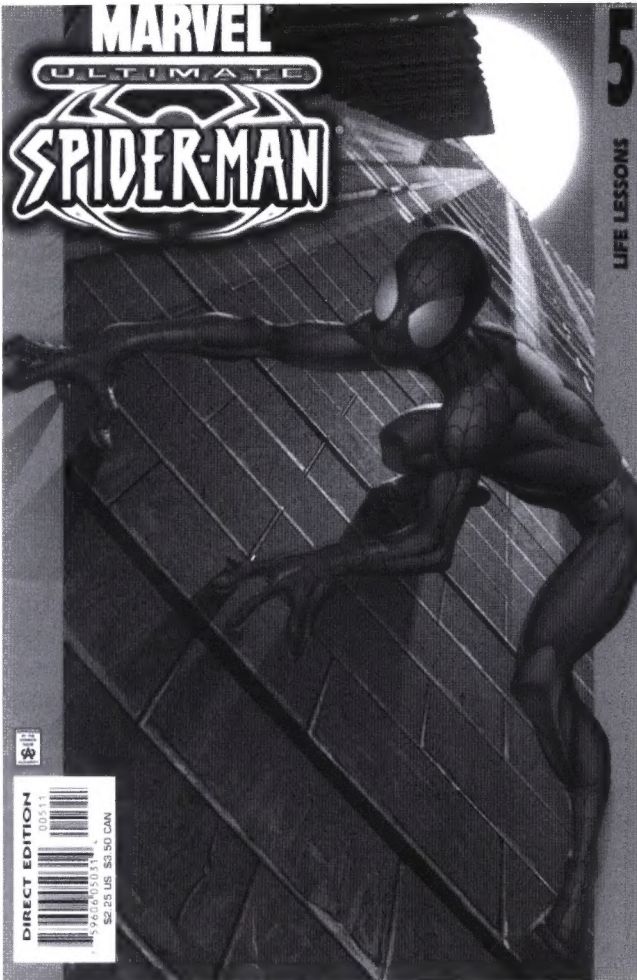
nido. Sin embargo, proporcionar alternativas no garantiza el éxito. Sobre todo, el mercado de cómics tradicional ha creado un callejón sin salida. Para

conseguir la supervivencia a corto plazo, los editores de cómics de mentalidad más progresista deben atraer de alguna forma al público establecido del cómic americano, utilizando el mercado directo o la distribución en kioscos, por ejemplo, o publicando cómics que el público tradicional encuentre aceptables. Aún así, tampoco deben perder de vista lo que el público considerablemente más amplio de no lectores de cómics (es decir, el 99% del resto de la población americana) querría leer, lo cual les haría traspasar los prejuicios culturales y de mercado que

han lastrado al cómic americano durante más de medio siglo. Es un equilibrio precario: si atiendes demasiado a los gustos de los lectores establecidos, los nuevos lectores permanecerán alejados. Si sigues un modelo demasiado innovador, la empresa no durará lo suficiente para alterar las opiniones y gustos consumidores del público más amplio.

Hay un lema en Silicon Valley que ahora ya sólo utilizan los carentes de imaginación y los aficionados a los tópicos: "pensar fuera de la caja". La

Ultimate Spider-Man



Millie the Model

industria del cómic americano, sin embargo, es en realidad una serie de cajas dentro de cajas. Mucha gente en la industria cree que han dejado atrás los falsos supuestos y las malas decisiones de otros, pero simplemente se encuentran atrapados y encajonados en otro conjunto de falsos supuestos y malas decisiones.

Por ejemplo, la línea Ultimate de Marvel, un relanzamiento moderno y adolescente de Spiderman y la Patrulla-X, procede de la más pequeña de las

cajas. El

razona-

miento que

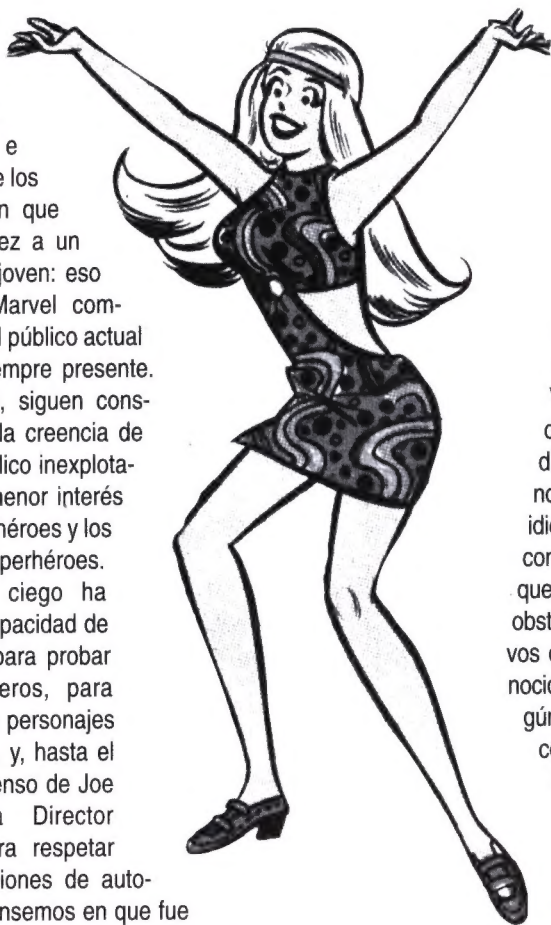
sustenta

Ultimate

Marvel es que los cómics tienen que atraer otra vez a un público más joven: eso es bueno, Marvel comprende que el público actual no estará siempre presente.

Sin embargo, siguen constreñidos por la creencia de que este público inexplorado tiene el menor interés por los superhéroes y los cómics de superhéroes.

Este punto ciego ha limitado la capacidad de la empresa para probar nuevos géneros, para crear nuevos personajes significativos, y, hasta el reciente ascenso de Joe Quesada a Director Editorial, para respetar las contribuciones de autores clave (pensemos en que fue el trato a los dibujantes lo que condujo a la creación de Image Comics). Reeditar *Millie the Model* haría más por ampliar el corte demográfico actual de Marvel que cualquier otro nuevo formato de publicación o cualquier re-revisión creativa de la Patrulla-X o Spiderman.



La “caja del contenido” también incluye a CrossGen Comics: una nueva compañía innovadora, montones de capital, pero las mismas viejas historias de fantasías de poder adolescente masculino. A veces incluso DC sufre del mismo mal: ¿por qué creen que el hecho de que Stan Lee haga nuevas versiones de los superhéroes DC o de que Frank Miller haga una secuela de *Dark Knight* son tan buenas noticias? Por encima de esto, la continua dependencia del sistema de distribución del mercado directo es una obvia

“caja de distribución” que mantiene encorsetada a la industria; y ninguno de los editores establecidos está planeando ninguna forma sensata de escapar de ella. Lo que se echa de menos es un esfuerzo deliberado de una sola empresa, o incluso de un grupo de empresas, que se enfrente a todos los desafíos que hay que replantearse, que cuestione los supuestos que ya están establecidos.

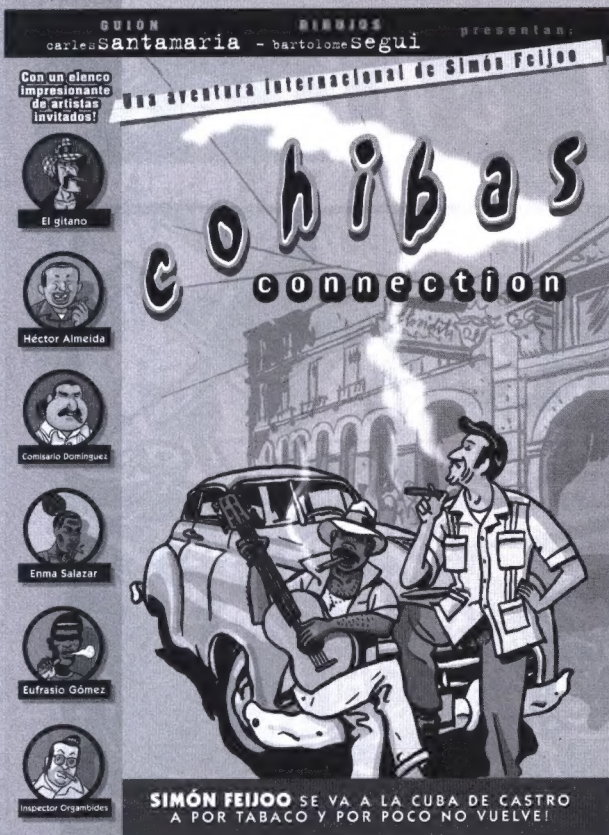
Vale, ése es un lado de la cuestión. El otro lado es que también hay una gran diferencia entre pensar fuera de la caja y no reconocer que la caja existe. Es de idiotas ser innovador y progresista si no conoces los rudimentos de aquello de lo que quieres que te aleje tu progreso. Hay obstáculos en la industria y hechos objetivos del mercado que tienen que ser reconocidos antes de que se pueda hacer ningún intento de aumentar el público de los cómics en América. Hay plazos de crecimiento, limitaciones del mercado, lo que se llama “escalabilidad” en el mundo de las *puntocom*, e incluso el desafío del contenido “actualizado” (por ejemplo, la competencia de otras formas de narrativa ilustrada, tales como los videojuegos y la animación).

Entraremos en detalles en nuestra próxima cita, y entonces hablaré de por qué exactamente dejé ComicsOne. **U**

p o n e n t 2 0 0 1

COHIBAS CONNECTION

Guión - Carles Santamaría
Dibujos - Bartolomé Seguí
Colección SOLYSOMBRA nº 4
PVP - 1.500pts.



MONÓLOGO Y ALUCINACIÓN
DEL GIGANTE BLANCO



MAX

MONÓLOGO Y ALUCINACIÓN DEL GIGANTE BLANCO

(Reedición 1.000 ejemplares
año 2001. 1ª Edición 500
ejemplares. Año 1996)
Dibujos y Guión - MAX
COLEC.CIÓ MERCAT nº 3
PVP - 2.200pts.



BEBOP

Guión - Felipe Hernández Cava
Dibujos - Enrique Flores.
COLEC.CIÓ MERCAT nº 11
PVP - 2.200pts.



el chivato



Alô? de Filipe Abranches

NOVA B. D. PORTUGUESA

LA COSTUMBRE, TAN ESPAÑOLA, DE CREER QUE EUROPA SE HALLA MÁS ALLÁ DE LOS PIRINEOS NOS HA HECHO OLVIDAR QUE EUROPA TAMBIÉN SE ENCUENTRA DETRÁS DE NOSOTROS. EN EFECTO, ¿QUÉ SABEMOS NOSOTROS DE PORTUGAL, DE SU ARTE Y SU CULTURA? POR EJEMPLO, DE SU CINE: ¿ALGUIEN RECUERDA SI, A LO LARGO DE TODA SU EXISTENCIA, LA 2 (ANTIGUAMENTE, EL UHF) LLEGÓ A DEDICAR ALGUNA VEZ UN CICLO A MANOEL DE OLIVEIRA? (BUENO, JUSTO EN EL MOMENTO DE ESCRIBIR ESTAS LÍNEAS, ME ENTERO QUE EL CÍRCULO DE BELLAS ARTES DE MADRID HA INAUGURADO UNA SEMANA DE CINE DE PORTUGUÉS CONTEMPORÁNEO, CON LA PRESENCIA DEL PROPIO OLIVEIRA ... ALGO ES ALGO). Y YA PUESTOS EN ELLO, ¿QUÉ SABEMOS DE SU CÓMIC? POCO, O CASI NADA: DE ARTÍCULOS SOBRE HISTORIETA PORTUGUESA APARECIDOS EN NUESTRO PAÍS, RECUERDO TAN SÓLO, DE MEMORIA, EL CAPÍTULO QUE SE LE DEDICÓ EN LA YA LEJANA *HISTORIA DE LOS COMICS* (1983) DE TOUTAIN EDITOR, ESCRITO POR EL ESPECIALISTA LOCAL VASCO GRANJA, APARTE DE UNA BREVE CRÓNICA APARECIDA EN *DE TEBEOS* n° 4 (1994). TEXTO: ALFONS MOLINÉ

De arriba abajo: *Falcão Negro* (1946), de Eduardo T. Coelho; *O País dos Cágados* (1989), de Artur Correia, y *A Casa da Azenha* (1949), de Vitor Peón.



Y sin embargo, Portugal tiene su historieta y sus historietistas, con sus pioneros de principios de siglo como Stuart Carvalhais. Con su "edad de oro" en los años 40 y 50 con publicaciones tan míticas como *O Mosquito*, *Mundo de Aventuras* o *Caraleiro Andante* y autores como el venerable Eduardo Coelho –acaso el único que sonará familiar al lector español, por haber publicado en *Chicos*–, Vitor Peón, Fernando Bento, José Ruy, Carlos Roque –luego emigrado a Bélgica, donde devendría colaborador puntero de *Spirou*–, Artur Correia –que ha cultivado también el cine de animación y sigue en activo aún hoy día a sus 68 años–, etc. Con sus estudiosos de la historieta como el ya citado Vasco Granja, Jorge Magalhães o Geraldino Lino. Con sus primeros intentos de conseguir un cómic adulto, surgidos a partir de la Revolución de 1974 y cuyo exponente más destacable es el recordado mensual *Visão*, que alcanzó 12 números de vida. Con sus festivales y salones como el de Amadora –cuya 11ª edición tuvo lugar del 20 de octubre al 5 de noviembre de 2000–, el de Oporto o el Salão Lisboa, cuya última edición el pasado mayo tuvo a nuestro Max como invitado de honor.

El plantel de historietistas, ilustradores y humoristas gráficos que ha dado Portugal a lo largo de los años, aunque cuantitativamente inferior al de



España –el *Dicionário dos Autores de banda desenhada e cartoon em Portugal* posee 160 páginas, frente a las 842 de su equivalente hispano elaborado por Jesús Cuadrado– poca cosa tiene que enviar al nuestro en cuanto a calidad, como todo país latino que se precie.

Aun así, un autor de cómics portugués joven que desee publicar lo tiene chungo: el mercado historie-



Arnaldo, o pos-cataléptico, de Nuno Saraiva.

tístico es allí aún más reducido que el nuestro, que ya es decir. Quien eche un vistazo a un quiosco de Lisboa u otra ciudad del país, en materia tebeística sólo hallará revistas Disney, material Marvel (editados por Devir, con una cantidad de títulos muy inferior a la que disponemos en España) y algunos productos importados del Brasil (tal como la célebre *Mónica* de Mauricio de Souza, que Forum intentó lanzar hace algunos años en nuestro país, sin gran éxito). De manga, casi nada a no ser algún título erótico: una experiencia que tuvo lugar en 1996-97 con la edición de *Ranma 1/2* y *Striker* bajo el sello de Texto Editora no tuvo continuidad. La única revista mensual para adultos existente es *Seleções B.D.*, compuesta mayoritariamente de material importado y editada por Meribérica/Liber, líder asimismo en el mercado de los álbumes, igualmente dominados por títulos de procedencia extranjera, principalmente franco-belga. En cuanto a los autores españoles, aunque son relativamente poco editados en Portugal (tan solo Miguelanxo Prado, todo

un ídolo entre los lusos, ha tenido la práctica totalidad de sus álbumes editados allí por Meribérica, aparte del *Torpedo* de Abulí/Bernet que aparece en *Seleções B.D.* y de algún otro título aislado, como *El Artefacto Perverso* de F. H. Cava/F. del Barrio, traducido por BaleiAzul, o el libro de memorias del padre de Gallardo ilustrado por este último, *Un largo Silencio*, publicado por Bedeteca), éstos son bien conocidos y apreciados a este lado del Tajo, como lo demuestran las numerosas reseñas de productos editados en España que aparecen en publicaciones de crítica de cómics tal como la recomendable *Quadrado* o la más modesta pero muy entusiasta *JuveBÉDÉ*. Los intentos de relanzar una revista con un 100% de autores nacionales y que recuperase el espíritu innovador de la añorada *Visão*, han resultado efímeros, tal como *LX Comics*, surgida a principios de los 90 y que no pasó de los cuatro números. Muchos artistas de calidad han debido pasarse a otros campos gráficos —ilustración, publicidad, animación— para subsistir, similarmente

a lo que sucede entre los historietistas españoles.

La inauguración, en 1996, de la Bedeteca de Lisboa hizo soplar vientos de esperanza para el nuevo cómic portugués. No sólo en lo que respecta a la organización de actos promocionales relacionados con la historieta, exposiciones, etc., sino especialmente en la política de editar álbumes dedicados a la nueva hornada de talentos de la historieta portuguesa a cargo de la propia Bedeteca, política en la que intervienen también editoriales como Edições Asa, BaleiAzul, Polvo (especializada en miniálbumes formato A5, de pocas páginas y bajo precio) o la recién aparecida Witloof.

Todo ello ha permitido la aparición de una generación surgida a partir de finales de los 80 y madurada a lo largo de los 90, que ha venido a sumarse a la generación anterior, surgida una década atrás y compuesta por nombres como Fernando Relvas, Luis Differr o Rui Pimentel. Como aquella, la que nos ocupa está formada por autores inquietos y de

"De passagem por Viena eu comprara numa loja de antiguidades um sarcófago de pedra que pertencera a não sei já que colecção célebre. Em casa deixavam-me fazer tudo quanto eu queria e ninguém se espantou por eu trazer da Itália tanta bagagem, e tão pesada."



Santa Adorata, de Filipe Abranches

elevado interés, cuya labor merece ser difundida más allá de su propio país. Hemos seleccionado a continuación, pues, algunos de estos integrantes de la *nova b.d. portuguesa*.

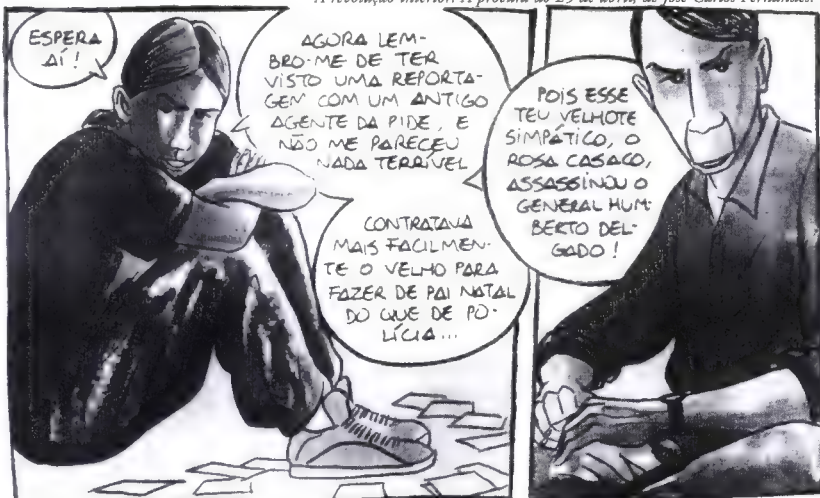
Nuno Saraiva (n.1969) se ha revelado como uno de los autores más productivos y solicitados, a la par que innovadores tanto a nivel narrativo como gráfico. Publicando sus primeras páginas en 1987, alcanzó popularidad con su personaje *Zé Inocência*, una especie de *Johnny Roqueta* luso, creado en 1989 para *Hips!* (un fanzine del que fue co-editor) y que tuvo sus entregas de una página recopiladas en álbum (Ed. Bedeteca,

1997). En colaboración con el guionista Júlio Pinto creó en 1994 la serie de historias sin protagonista fijo *Filosofia de Ponta*, publicada inicialmente en el diario *O Independente* y luego recopilada en álbumes y hasta llevada al teatro. Con el mismo guionista lanzó en 1999 el álbum *Arnaldo, o pós-cataléptico* (Ed. Contemporânea) -también pre-publi-

cado en *O Independente*-cuyo protagonista, retomando el mito de Rip van Winkle, tras haber caído en coma en 1975, en pleno Portugal postrevolucionario, se despierta 22 años después y debe afrontar los problemas de integración en el radicalmente diferente Portugal actual.

Saraiva, además de cultivar la ilustración y la publicidad, ha coordinado varios álbumes realizados por colectivos de

A revolução interior: A procura do 25 de abril, de José Carlos Fernandes.



autores, tal como *Para além dos Olivais*, aparecido en enero de 2000 para conmemorar el 600º aniversario del barrio lisboeta de Santa Maria dos Olivais y compuesto de 12 historias por otros tantos jóvenes historietistas con dicho barrio como tema.

Filipe Abranches (n. 1965) debutó en fanzines en 1979 y seguidamente desarrolló una vasta obra en numerosas revistas y álbumes colectivos a lo largo de las dos décadas siguientes, aunque habría que esperar al 2000 para presenciar su trabajo más ambicioso: *A História de Lisboa* (Ed.

Assirio & Alvim/Câmara Municipal de Lisboa). Con guión de A. H. de Oliveira Marques, el primer volumen (de dos) cubre desde los orígenes de la capital portuguesa hasta la ocupación española por las tropas del Duque de Alba en 1580. Abranches rompe visceralmente con elseudodidactismo en que caen con frecuencia los cómics de tema histórico y logra una obra con un uso revolucionario del color, empleando un dominio de amarillos y sepias junto con el protagonismo de otras tonalidades en un periodo histórico determinado, por ejemplo el rojo y el negro en la época de la peste medieval. En sus trabajos publicados en blanco y negro, logra composiciones puramente expresionistas a base de trazos gruesos y sombreados hechos a lápiz, tal como puede apreciarse en sus álbumes para Ed. Polvo *16=1* y *Alô*, o la historia corta *Santa Adorata*, basada en un relato de Guillaume Apollinaire y publicada en el prozine *Quadrado*.

José Carlos Fernandes (n. 1964) se ha revelado como uno de los autores más prolíficos de su tierra, desde su debut en 1990. Entre sus obras destacan

Hé! Hé! O seu marido vai ficar todo ciumento



A Arte Suprema, de António Jorge Gonçalves.

los álbumes *As aventuras do barão Wrangel* (Ed. Pedranocharco, 1997) y *Daqui a pouco* (Ed. BaleiAzul, 1998), este último compuesto por cinco relatos cotidianos. Suyo es también el volumen de ilustraciones a color, con textos de João Ramalho Santos y João Miguel Lameiras, *Crossroads* (mismo editor, 1999) centrado en el automóvil como tema, y más particularmente en los coches americanos de los años 50 y 60 y la mitomanía que éstos destilan: el resultado podría calificarse de “road movie” de papel, por llamarlo de algún modo. Últi-

mente, ha realizado con la misma pareja de guionistas *A revolução interior... á procura do 25 de abril* (Ed. Afrontamento, 2000), o la “Revolución de los Claveles” vista por un joven de hoy en día.

António Jorge Gonçalves (n. 1965) debutó muy joven a finales de los 70 en fanzines, y desde entonces ha emprendido una dilatada carrera, alcanzando notoriedad en 1993 con su *Filipe Seems*, un detective aficionado en una Lisboa utópica del siglo XXI, del que Edições Asa (responsable también de sus siguientes producciones) publicó dos álbumes. En 1997, con guión de Rui Zink (quien, además de su labor como novelista, ha publicado recientemente un libro teórico sobre el cómic, *Literatura gráfica?*) lanza *A Arte suprema*, una novela gráfica en 152 páginas de la que no es gratuito afirmar que rompió moldes en la narrativa en viñetas portuguesa. Este relato de política-ficción, elaborado con diversas técnicas gráficas, ha conocido ya cuatro reimpressiones. Gonçalves —quien, entre otras actividades artísticas, se ha especializado además en la realización de decorados teatrales— ha seguido en



Jim del Monaco, de Luís Louro.

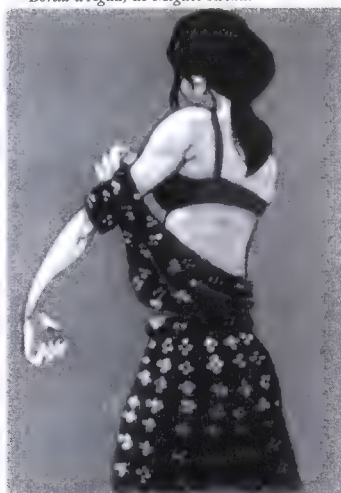
esta línea innovadora con *O Sr. Abílio*, esta vez con empleo del color, publicado en la revista *Telecom Portugal* y posteriormente recopilado en álbum.

Luís Louro (n.1965), empezó a publicar en 1985, año en que lanzaría el aventurero *Jim del Mónaco*, con guión de Tozé Simões. De este personaje —en cuyas primeras entregas, el lector español podría detectar una cierta influencia gráfica de los autores de la *nueva escuela valenciana*, en particular Torres y Mique Beltrán— Ed. Asa (que, al igual que al autor anterior, le editaría asimismo el resto de sus obras) publicaría siete títulos. Con un estilo propio afianzado, produciría a partir de 1989 tres álbumes de *Roques & Folque*, de nuevo en colaboración con Simões; ya en solitario, sacaría dentro de la colección *Estórias de Lisboa* la trilogía *O Corvo*, *Alice* y

Coração de papel. Su última realización, *O Halo Casto*, es una historia bélico-futurista escrita por el mencionado Rui Zink, cuya aparición habrá tenido lugar este pasado octubre.

Miguel Rocha (n.1968), pese a su todavía reciente entrada en el campo del cómic, ya se ha revelado como una de las más fuertes promesas de la narrativa gráfica lusa. Tras trabajar en el campo de la publicidad, en 1997 debuta como historietista y al año siguiente saca su primer álbum, *O enigma diabólico*, una suerte de homenaje a E. P. Jacobs con guión de José Abrantes (Ed. Salão Internacional da B.D. do Porto). Habiendo logrado un estilo reboante de virtuosidad plástica, ha demostrado un pleno dominio tanto del blanco y negro —tal como en *Borda d'Água* (Ed. Bedeteca de Lisboa, 1999),

Borda d'Água, de Miguel Rocha.



O QUÊ É QUE ELA
ESTÁ A FAZER?

VOU VER

ATRO?



El precoz João

a Deus pedi que removesse os duros

Casos que Adamastor contou futuros.

VOCÊ TAMBÉM VAI TENTAR ASSEDIAR-ME, COMO O ÚLTIMO QUE AÍ ESTAVA?

COMO DISSE?!

Podríamos todavía citar otros nombres de la nueva hornada del comic portugués, como **Pedro Brito** (n.1975), poseedor de un tratamiento del blanco y negro no lejano al de Abranches, tal como lo exhibe en *Pano Cru*, serie de tres miniálbumes para E.d. Polvo; **Pedro Cavalheiro** (n. 1961), cultivador de un estilo naïf, hábil colorista y con una predilección por las historias con escenarios decimonónicos; el dúo **Paulo Patricio/Rui Ricardo** (ambos n. 1974), autores de la novela gráfica *Jogos Humanos*, en torno al tema de las relaciones homosexuales; **Diniz Conefrey** (n. 1973), otro maestro del color y también profesor de historieta en la prestigiosa Fundação Calouste Gulbenkian; **Ricardo Ferrand**



(n.1973), con un estilo cercano al de la escuela franco-belga y cuyo primer álbum, *A verdadeira história de Jota Cristo* constituyó asimismo el debut de la recién nacida Ed. Witloof... Todos ellos –y aún hay otros que nos hemos dejado en el tintero– son una clara muestra de que la historieta portuguesa está más viva y con más ganas de darse a conocer que nunca. Como dudo que, al menos en un futuro inmediato, nuestras editoriales se decidan a publicar alguno de estos autores, o que algunos de nuestros salones o jornadas sobre cómic los acojan como invitados, recomiendo al lector que ha tenido el suficiente interés como para llegar al final de estas líneas, que se dé un garbeo por este país hermano (ver lista de direcciones; igualmente, vale la pena mirar en los dos almacenes Fnac que hay en Lisboa –uno en el barrio de Chiado, otro en el centro comercial Colombo-, ambos con sendos magníficos departamentos de cómics). Seguro que nos lo agradecerá. **U**

Mano a mano, de Paulo Patrício y Rui Ricardo.

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

- Dias de Deus, António: *Os Comics em Portugal*, Cadernos da Bedeteca, Lisboa, 1997.
- De Sá, Leonardo; Dias de Deus, António: *Dicionário dos autores de banda desenhada e cartoon em Portugal*, Edições Época de Ouro, Amadora, 1999.
- Lameiras, João Miguel; Paiva Boléo, João Paulo; Ramalho Santos, João: *Uma revolução desenhada: O 25 de Abril e a BD*, Edições Afrontamento, Lisboa, 1999.
- Zink, Rui: *Literatura Gráfica?: Banda desenhada portuguesa contemporânea*, Celta Editora, Oeiras, 1999.

DIRECCIONES ÚTILES

Tebeotecas

- BEDETECA DE LISBOA
Palacio de Contador-Mor
Rua Cidade do Lobito
1800-088 Lisboa

Librerías especializadas

- LIVRARIA B.D. MANIA
Rua das Flores, 67-71 R/C
1200 Lisboa
- LIVRARIA DR. KARTOON
Rua da Manutenção Militar, 15
3000-259 Coimbra

Publicaciones teóricas

- QUADRADO
Apartado 4122
4461-901 Senhora da Hora
- JuveBEDÉ
Rua Gomes Freire, 183, 3º esq.
1150-177 Lisboa
- CONTADOR-MOR
Boletín de la Bedeteca de Lisboa (misma dirección)





HORACIO ALTUNA

Para muchos, por desgracia quizá para la mayoría de los lectores actuales, Horacio Altuna no es sino ese señor que dibuja tías buenas en el *Playboy*. Por ello, su "reaparición" mediante el álbum *Hot L.A.* y su serie de tiras para *El Periódico de Catalunya* constituyó una de las pequeñas sorpresas que nos deparó el año pasado.

No deja de ser paradójico que en un mercado menguante como el de nuestro país, sean algunos de los grandes maestros del medio los que parezcan orbitar hacia sus extremos más alejados. A estas alturas Horacio Altuna no tiene que demostrarle nada a nadie. Con varios miles de páginas a sus espaldas y casi cuarenta años de profesión, ha realizado, en compañía de Carlos Trillo o en solitario, algunos de los mejores tebeos de la lengua castellana. Trabajos prácticamente olvidados que, esperamos, sean fruto de la revisión que merecen gracias al interés despertado recientemente por la obra de este excelente autor.

ENTREVISTA:
ÓSCAR PALMER



CRECIENDO EN UNA SOCIEDAD POLITIZADA

Naciste en Córdoba, Argentina, el 24 de noviembre de 1941, dos años antes del golpe militar del 4 de junio y cinco años antes de que Perón subiera al poder. Una época bastante agitada en tu país. ¿Qué recuerdas de todo aquello, de tu infancia?

Tengo un vago recuerdo, porque claro, era muy chiquito, pero me acuerdo que cuando la revolución del 4 de junio iba viajando con mis padres en tren, y sé que nos retuvieron un buen rato, me parece que en Rosario, que es una ciudad de la provincia de Santa Fe, pero más que eso no recuerdo nada de esa fecha. Yo lo que sé es que del 45 en adelante gobernó Perón y que mis padres eran muy antiperonistas. Mi viejo era bancario, trabajaba en el Banco de la Nación, que es un banco en el que sus empleados para hacer carrera tienen que ser itinerantes, entonces a papá lo trasladaban periódicamente cada dos ó tres años, lo que me llevó a vivir en muchos sitios diferentes. Creo que al cabo de mis 58 años he vivido en 14 sitios distintos, 23 de ellos en Argentina.

¿Entonces recuerdas que en tu casa se hablaba de política, era una cuestión que interesaba?

Claro. Mis padres eran radicales, un partido político de allá. El gran problema, la discusión, fue cuando

ya siendo yo adolescente empecé a ser de izquierdas y estuve en las filas, no como activista pero sí como militante, de las juventudes peronistas y todo eso, aunque eso es ya a partir de los años sesenta... Pero siempre fui de izquierdas, y lo sigo siendo.

Te lo pregunto porque en tus tebeos siempre ha habido un alto contenido político e ideológico, por eso me interesaba saber si era un tema que preocupaba en tu casa.

No era que preocupase tanto ni que se hablase tanto, pero Argentina siempre ha sido una sociedad bastante politizada, así que es muy difícil permanecer ajeno a eso. Siempre se ha hablado de política.

¿E inquietudes artísticas, tenías?

Como todos los chicos. Yo, cuando era chiquito, dibujaba y tenía alguna habilidad; las maestras, cuando había que hacer algo en el pizarrón, me mandaban a mí para hacer el dibujito, o cuando ilustraba alguna redacción, siempre decían: "Oh, qué lindo el dibujo de Horacio". Qué sé yo, ese tipo de cosas que te acarician el ego, que digamos, pero más que eso, no. Siempre tuve predilección por el dibujo; una inclinación, más que por lo artístico en general, por el dibujo. Recuerdo que había una colección de libros muy pequeños, que se llamaba Pequeños Grandes Libros, que eran mitad historieta mitad página escrita, y yo, cuando tendría 9 años, me quedé fascinado con una historieta de *Flash Gordon*, ilustrada por Austin Briggs, no por Raymond. Después empecé a tirar de la cuerda y me gustaron otras cosas.

¿Fue ese tu primer contacto con los tebeos?

No, ya venía de chiquito. Yo compraba muchos tebeos. Iba al quiosco y me compraba una revista que se llamaba *Bucanero* y otras que acá no se conocen y en las que entré en contacto con dibujantes que después les conocí el nombre; americanos sobre todo. Uno que dibujaba *Águila Negra*, que creo que era Craig Randall, o algo por el estilo, no me acuerdo ahora de los nombres. También me gustaba una historieta que

dibujaba Van Buren, un dibujante muy bueno de los años cincuenta. Y los clásicos, claro: Raymond, Foster... Después llegó Milton Caniff. De vez en cuando llegaban las ediciones mejicanas de Novaro, que sacaban todas las historietas americanas, *Roy Rogers* y todo eso, pero no me gustaban demasiado, no eran lo mío. Leía *Tommy Futuro*, leía *Batman*, y, de vez en cuando, *Rayo Rojo*. *Rayo Rojo* era una revista apaisada de la editorial Abril, así, chiquitita, pero muy chiquitita, que publicaba una historieta que era *Colt Miller*. *Colt Miller*

es, en realidad, *Tex*, el *Tex* de Bonnelli, y en aquel entonces me fascinaba. En aquella misma revista que, ya te digo, era muy pequeña, costaba nada, dos duros, aparecía otra historieta que se llamaba *Ted Patton*, dibujada por Campani, que era un autor italiano que tam-

bién hizo escuela en Argentina. Ese fue el desembarco de los autores italianos en Argentina. Después vinieron Pavoni, Hugo Pratt y otros...

En 1951, justo cuando tienes diez años, comienzan las emisiones regulares de televisión en Argentina. ¿Teníais televisor en casa? ¿Te influyó de algún modo la cultura televisiva?

No, nada, porque nosotros vivíamos en el interior. Mi padre vivía viajando, cosa que era un trauma, cada vez que nos mudábamos, porque yo dejaba mis amigos, mi grupo, tenía que empezar nuevamente... es una cosa que te marca mucho, porque a pesar de que era dentro del mismo país, los códigos cambian de un pueblo a otro, sobre todo entre los chicos. Entonces, claro, yo que era un tipo tímido —siempre he sido tímido—, me costaba mucho meterme. Y claro, aparece la televisión y nos pilla a 700 kilómetros de Buenos Aires, así que no nos llegaba. Yo no me acuerdo de cuando empecé a ver televisión, la verdad; no tengo una cultura televisiva.

DE TEBEOS Y POLLOS

¿En qué momento decides que vas a ser dibujante de tebeos?

No, ya grande, cuando tenía 23 años. Había fracasado en los estudios, había sido granjero, y todo me

había ido mal... Tenía una granja de pollos con un socio, Dalcione. Ese sí que era dibujante: hacía unas historietas muy conocidas en Argentina, un tipo de mi edad. Entonces vivía en General Rodríguez, a cincuenta kilómetros de capital. Y con él teníamos esa granja, pero nos fue mal. Yo siempre digo que fue mi primer contacto con el capitalismo, pero un capitalismo salvaje. Él dibujaba y yo había dejado de estudiar abogacía. Nos metimos en aquel negocio porque Purina y Carhill, que eran

dos grandes marcas de alimentos para animales, daban créditos blandos que nos permitían comprar el alimento. A cambio, nos compraban toda la producción. Pero eso lo hacían con todo el mundo, ¿eh? Entonces, era un negocio. ¿Pero qué pasa? Que al cabo de un año y

medio, más o menos, cuando ya había una gran cantidad de granjas establecidas, Purina y Carhill deciden no dar más créditos blandos y no comprarle la producción a nadie. Y claro, nosotros no sabíamos cómo vender el material, no teníamos ese tipo de mecanismo de venta. ¿Qué hicieron entonces Carhill y Purina? Compraron muy baratas todas las granjas que estaban en bancarrota.

Has dicho que habías empezado a estudiar derecho, abogacía. ¿Cómo te dio por ahí?

Es que es muy común también en la clase media eso de promover en el hijo la idea de una carrera profesional liberal y qué se yo... Mi padre trató de realizarse a través mío, porque a él le hubiera gustado ser abogado. A mí no me desagradaba la carrera, tenía una vaga idea de lo que era la abogacía, y al principio me fue bien, pero después me di cuenta de que no era lo mío. Estudié tres años y después lo largué, porque no me sentía capaz de meterme en discursos teóricos. Entonces empecé con eso de la granja. Tenía 22 ó 23 años y ya estaba de novio, con mi mujer, que la conocía desde que yo tenía 20 años y ella 14. Y bueno, ya tenía una idea de futuro; me decía: “¿Y ahora qué? Necesito trabajar”, que fue por lo que me metí en el tema de la granja. Pero mi fracaso como estudiante fue también bastante notable.

A finales de los cincuenta y principios de los sesenta había un auge del cómic argentino de calidad. Hugo Pratt realizaba obras como *Ticonderoga*, *Ernie Pike* o *Ana de la Jungla*, Oesterheld y Solano López hacen *El Eternauta*, en 1962 sale el *Mort Cínder* de Oesterheld y Breccia... ¿Influyó este ambiente, estas obras, en tu decisión de convertirte en dibujante?

No sé... Lo que sí es cierto es que me formé con esas lecturas. A mí siempre me gustó leer. En principio leía de todo, pero es que ésa es una historieta de una calidad extraordinaria, ¿no? A diferencia de lo que es el pasado historietístico de España, allí los fundamentos son infinitamente más sólidos, porque había autores como Oesterheld, como Pratt, como Arturo del Castillo, Breccia, que sé yo, *Jau...* la lista es larguísima... Entonces, claro, cuando sale *Hora*

Cero, por ejemplo, nosotros ya veníamos consumiendo *El Sargento Kirk*, *Bull Rocket*, *Misterix*, que eran todas historietas con guiones de Oesterheld. De todos modos, cuando sale *Hora Cero*, es un golpe. Yo recuerdo que voy al kiosco y veo *Hora Cero*, con una portada de Hugo Pratt, y era un éxtasis. Un orgasmo. "No puede ser". Fue toda una época de oro de la historieta en Argentina, una historieta de una calidad altísima. Ahí es donde empieza en el mundo la historieta de autor, no en Europa con Crepax o con los autores que vinieron muy posteriormente. Es ahí, a finales de los cincuenta, cuando empieza la verdadera historieta de autor, con Oesterheld. Oesterheld es el buque insignia, es el emblema, el tipo a seguir. Llevo 35 años de profesión y no conozco un guionista mejor. Y es una cuestión profesional, ¿eh? Me aparto de mi formación argentina, de mis simpatías personales o de lo que sea: es que era un guionista excepcional, un fabulador fantástico. Lo hacía todo, todas las historietas: gauchescas, policiales, de guerra, de época, de cowboys... todo lo hacía, y todo lo hacía bien, con mucho respeto por el lector. Era una lectura adulta, con personajes con problemas, comprometidos, qué sé yo... Eso no

se conoció en otros sitios hasta mucho después.

En alguna ocasión has dicho, y cito textualmente: "*El eternauta* es la historieta más importante que he leído en mi vida". ¿Sigues siendo de esa misma opinión?

Eh... sí, seguramente. Pero además por lo que significa como lectura para un argentino. Porque en *El Eternauta* hay una cantidad de claves políticas que

tienen que ver con la historia de América, entonces a medida que... Yo tengo dos o tres lecturas hechas de *El Eternauta*. La primera fue cuando tenía 17 años, que me fascinó por la aventura en sí misma, la peripecia de la gente esa, ambientada, además, en Buenos Aires, que era algo nuevo. Con el tiempo, más politizado, me di cuenta de la otra lectura que Oesterheld proponía al escribirla. Y si hago una lectura hoy,

seguramente le encontraré otra, ¿no? Entonces, joder, qué sabio era el tío este [risas].

EN LA CANCHA DEL HURACÁN

En 1965 te estrenaste profesionalmente en la revista *Supervolador*. ¿Qué tipo de revista era y cómo llegaste a ella?

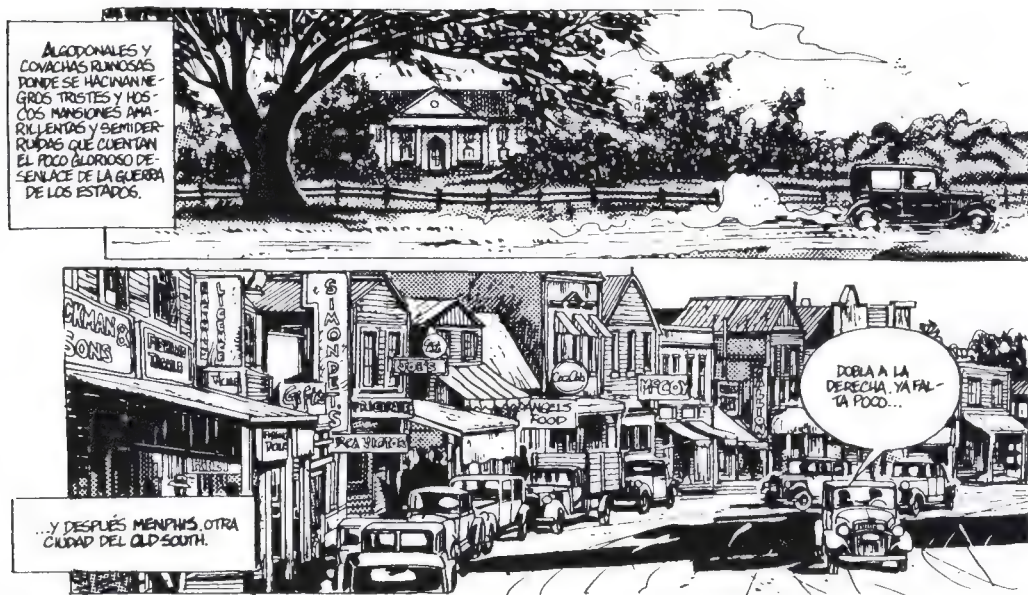
Era infame [risas]. Forma parte de mi pasado más terrible. Yo quisiera olvidarme, pero bueno, nadie nace sabiendo. A mí me llevó a esa editorial un amigo que era el Zurdo Díaz, Antonio Díaz, asturiano de nacimiento pero que había vivido toda su vida en Argentina. Él era guionista de historieta y me llevó a esa revista, que era una revista absolutamente lumpen y que publicaba *Supervolador*, que en realidad era Superman con otro nombre, con otro diseño y con guiones muy malos. Y bueno, allí estaba también un dibujante muy bueno que se llamaba Enio, que en aquel entonces era la estrella de la revista. La editorial estaba en manos de una especie de mafia... no es un eufemismo, ¿eh? En Argentina, la distribu-

ción de las revistas en aquel entonces, no sé si ahora, estaba en manos de una mafia. Así como suena. El lugar en el que se negociaban las tareas de distribución y todo eso se llamaba La Playa. Y en La Playa tú veías a los distribuidores de diarios y revistas con una pistola en la cintura, con fajos así de billetes, haciendo la distribución. Entonces, si tenías una revista que querías sacar fuera de ese circuito, no la sacabas, o tu revista desaparecía de los quioscos. Eso era así. El editor mío era uno de esos mafiosos de pistola al cinto, que se llamaba —era un seudónimo, además— José Alegre, y trabajaba en la parte de debajo de un estadio de fútbol, la cancha del Huracán, que sería lo mismo que trabajar debajo del Molinón, sólo que encima esa cancha estaba en un sitio muy marginal de Buenos Aires. Entonces tú ibas allí, a entregar el material y a cobrar, y te encontrabas con tipos con pistola al cinto que cobraban antes que tú. Además, no me pagaban. Así que esas fueron mis primeras experiencias. Trabajé ahí y en revistas así como *Misterix*, cuando ya estaba desapareciendo, y otras muy marginales, hasta 1967 más o menos que fue cuando me incorporé a Columba. Y para mí Columba era Hollywood. Sin embargo, las revistas como *Hora Cero* estaban en franca decadencia debido a problemas económicos. Habían rozado el limbo, porque habían llegado a vender 300.000 ejemplares, pero después fueron bajando. Tuvieron muchísimos problemas, y había una especie de desperdigamiento de todos los autores. En Columba recalaron muchísimos autores buenísimos, era una especie de... cómo te podría decir... de Bonelli, para un italiano de hoy. Ahí daban trabajo a cien dibujantes, absoluta seguridad en los pagos y todo eso. Eso sí, se quedaban con todos los derechos y con los originales. Y eso era así, era una cosa establecida, no tenías posibilidad de elegir. Si querías ganar más o menos bien y hacer una carrera relativamente importante dentro de la historieta, ser conocido y reconocido, entonces te ibas a Columba. Y en



El hilo (1979), con guión de Trillo, una aproximación al género negro.

Columba, que publicaba *D'artagnan*, *Fantasia*, *Deltoni* e *Intervalo*, te ofrecían esa posibilidad. Allí, por ejemplo, trabajaban autores estupendos, y una de las cosas que a mí me llamaron la atención fue que a un ídolo mío, Balbi, un dibujante excepcional que había trabajado para *Hora Cero*, yo lo conocí haciendo antesala en Columba. Él había llevado sus dibujos para entrar, y yo los míos también para entrar. Yo había copiado a un dibujante inglés... No, a un dibujante que publicaba en *Fleetway* pero que era italiano, un dibujante excepcional del que ahora no me acuerdo el nombre. Y entonces yo presento lo mío y entro. Y a él lo rechazaron. Y yo me decía: “¿Pero dónde te has metido? ¿Qué es esto?” “Es imposible”. Claro. ¿Qué editorial es ésta que rechaza a Balbi y me



La importancia del decorado en la serie negra. Memphis 33, con guión de Guillermo Saccomano.

toma a mí? Con el tiempo lo supe. Al menos ahí empecé una carrera más segura. Ya establecido dentro del campo de la historieta, me hice conocido. Hice *Kabul de Bengala*, trabajaba con Robin Wood...

Permíteme un inciso. ¿Cuál es el paso que media entre la granja de pollos y *Supervolador*? ¿Cómo te animaste a presentar tus dibujos? ¿Fue debido al ejemplo de tu socio, que también era dibujante?

Claro, ellos veían lo que dibujaba y me decían: “¿Por qué no pruebas?”

O sea, que nunca dejaste de dibujar.

Así es, dibujaba pero como afición. Siendo estudiante, mis apuntes estaban llenos de dibujos. Siempre dibujaba. Pero era una habilidad, un hobby, no lo relacionaba con una profesión. Me resultaba inaccesible. Yo pensaba que era demasiado para mí, que yo no podría dibujar como esta gente, ¿no? Entonces, cuando me lo propusieron mis amigos, de alguna manera me facilitaron las cosas. Fue cosa de Alfiume, que hacía una historieta en Columba que se llamaba *Yacaroe*, y de Antonio Díaz, que trabajaba en editoriales así lumpen y que fue el primero que me inició. Ellos dos me guiaron, probé, entré en esas editoriales y ahí sí me entró el gusanillo... Yo siempre he sido muy lector, pero no sólo de tebeos, de todo. Y cuando empecé a dibujar historietas dejé de leer ficción, dejé de leer novelas,

dejé de leer cuentos. Me puse como un poseso a dibujar. Durante ocho años, más o menos, lo único que hice fue dibujar. Y andar de novio con mi mujer [risas]. Y compraba libros, pero finalmente no los leía, porque no podía. Hasta que llegó un punto en el que más o menos me había establecido como dibujante y dije: “Tengo que retomar mis lecturas”, pero no tenía capacidad de concentración. Empezaba a leer una novela y tenía que leer 10 veces la misma página, no fijaba nada, no sé. Así que empecé a leer cuentos. Leí todo Guy de Maupassant, por ejemplo, porque era fácil, corto, y me permitía el ejercicio de la lectura, de volver a empezar. Y ese fue el lapso entre 1965 y 1972 ó 73. Ahí estuve dibujando como un poseso. En Columba hice el ejercicio de trabajar mucho, dibujaba hasta tres historietas. Columba tenía un método perverso. A los dibujantes que a ellos les gustaban, a los que vendían más, los incentivaban pagando más por más producción. Es decir, si a mí me pagaban 100 por una historieta, me pagaban 120 si hacía dos o 130 si hacía tres. La trampa era que hacías tres pero disminuía la calidad. Para mí Columba era un cementerio de elefantes, porque muchísimos dibujantes empezaron ahí y terminaron ahí sin evolucionar, sin derechos, sin... Bueno, era terrible, el sistema. Pero a mí me vino bien. Me casé trabajando en Columba,

pude comprar mi primer departamento trabajando en Columba... Tenía un buen pasar, que digamos.

Ya entonces, por lo que veo, y al contrario que otros autores que consideran que hacer cómics es un trabajo como otro cualquiera y que una vez hecho, hecho está, y no se preocupan de más, tú desde un primer momento tenías muy claro cómo tenían que ser las cosas en materia de derechos, devolución de originales, etc.

Sí, porque a partir de los setenta, ahora no me acuerdo de la fecha exacta, entro en la asociación de dibujantes de Argentina, y ahí sí empiezo una especie de militancia con otros colegas como Mandrafina, Macamio, Marquione... Era una etapa muy politizada en Argentina. Los humoristas sí tenían los derechos de su obra, porque trabajaban en otros medios, pero el campo de la historieta en Argentina era el único que no respetaba los derechos, de modo que en la misma asociación había colegas que tenían todos los derechos y otros que no. Entonces los dibujantes de historieta nos empezamos a plantear esa reivindicación que ahora la vemos como muy elemental, pero en aquel entonces era una cosa que no existía. Ya te digo, era una época de mucha efervescencia política, y entre el 73 y el 76 yo fui el secretario de cultura de la Asociación de Dibujantes, que tuvo una actuación absolutamente gremial. Es decir, queríamos una ley de derechos del autor argentino, queríamos una cantidad de reivindicaciones, las presentamos en el congreso, estábamos muy metidos en relaciones gremiales y sindicales con otros sindicatos que nos apadrinaban o querían apadrinarnos, porque éramos alrededor de 100 dibujantes que estábamos afiliados y querían tenernos bajo su tutela. Además, era la llegada de Perón. En aquel entonces toda la izquierda era Peronista, salvo un grupo guerrillero, el ERP, y algunos partidos menores que eran socialistas, de izquierda pero muy marginales. Entonces todos éramos peronistas, pero peronistas de izquierda. Aquí decir peronismo es

decir fascismo, y es una cosa absolutamente equivocada, no tiene nada que ver, nada que ver. Representa un desconocimiento total sobre lo que es el peronismo entre el 70 y el 78, más o menos. Todos éramos de izquierdas, todos militábamos, todos hacíamos alguna actividad gremial y movilizadora. A mí me tocó eso dentro de mi trabajo. Y esas fueron algunas de las reivindicaciones que planteamos. Yo pensaba que no se podía hacer un planteamiento que no se pudiera sostener, de modo que cuando planteamos la devolución de originales, el reconocimiento de los derechos de autor y todo eso, y Columba nos dijo que no, yo me fui. Me quedé sin trabajo. Me metí a hacer cosas de publicidad y a trabajar para Fleetway, donde me ofrecían las mismas condiciones

Narrativa americana y cinematográfica para la serie negra: Clitemnestra, con guión de Saccomano.



que en Columba, pero bueno, era una actitud que había que tomar. Sabía que tenía campo en eso de la publicidad y dejé Columba.

EL DESCUBRIMIENTO DE COLUMBA

Los primeros años sesenta son muy agitados políticamente. En el 62 deponen a Frondizi, en el 64 hay golpes militares en Brasil y en Bolivia; Estados Unidos entra en Vietnam y un año más tarde también en Santo Domingo; en el 66, en Argentina, asume el poder el General Onganía. ¿Cómo veías tú todo esto? ¿Tenías ya entonces intención de manifestarte social y políticamente a través de los tebeos o aún no has encontrado la manera?

A mí, políticamente, lo que me marcó fue la revolución cubana, como a todo latinoamericano. En el año 59 Fidel asume el poder. Eso me marcó. Como era de izquierdas, pertenecía al partido socialista de vanguardia. Bueno... en realidad, siempre estuve muy politizado. A mí lo que más me llamó la atención, proviniendo de un hogar profundamente antiperonista, fue que cuando cayó Perón, en el 55, con lo que se llamó la revolución libertadora, yo vivía en **Lobería**, un pueblo que está a unos 500 kilómetros de capital. Mis padres salieron a festejarlo, y yo, que era un chaval de 14 años, con ellos. Y me fijó que en el pueblo, que tenía unos 5.000 ó 7.000 habitantes, éramos cincuenta o cien los que estaban festejando. Y la gente en sus casas. En ese momento no tomé conciencia de ello, sólo me llamó la atención los pocos que éramos, pero es una visión que se me queda. También hay que comprender que entre el 55 y el 60, o quizá el 59, que hay elecciones, hubo un decreto que era el 14/91, en el que se prohibía decir las palabras "Perón", "Peronista", "Peronismo". Estaba prohibido. Se decía "tirano prófugo", "dictador huido", qué sé yo... Y de Evita se decía cualquier cosa. Yo era de izquierda, pero la izquierda en Argentina también era antiperonista, y una cosa que me golpeó a mí fue que en el 58 iba caminando por Buenos Aires con dos amigos cuando de repente vemos una manifestación sindical peronista en las calles de Buenos Aires.

Entonces vemos cómo la policía carga contra ellos, y veo a muchachos que tenían pocos años más que yo enfrentándose a la policía, que era infame. Empezaron a reprimir la movilización y yo oía a los muchachos que les gritaban: "¡¡Viva Perón, carajo!!", y salían corriendo, y les tiraban piedras. Y nosotros: "Joder, ¿viste? Acá yo estoy de un lado, no del otro. Yo no soy peronista, pero qué mierda, ¿cómo me lo pienso yo, esto?" Y ése fue mi primer contacto con el peronismo. Estando en la Asociación de Dibujantes ya militaba. No era un activista, pero sí estaba en las organizaciones de superficie de las organizaciones peronistas, que eran de izquierdas, para nada fascistas. Hay un libro de Hernández Arregui, que era una explicación de izquierdas del peronismo y que nos hizo a todos de izquierdas y peronistas. En la Asociación de Dibujantes, pasó que el abogado de la Asociación era un abogado peronista, un muchacho joven, treinta años tendría, al que llamábamos el **Turco Ebequós** —Ebequós era el apellido—. ¿Qué

pasa?, que cuando empieza la dictadura del 76, a este muchacho lo matan. Nosotros no lo sabíamos, pero él era montanero; un montanero era un guerrillero. Todas las cosas que habían sido firmadas, habían

sido firmadas por él y por mí, de modo que durante mucho tiempo viví aterrado, yo pensaba que me iban a cargar. Pero no me tocaron. En todo caso eso es posterior. Mi inserción política comienza, ya te digo, en el 58, cuando empiezo a ver ese tipo de cosas, en el 59 con la revolución cubana y después siendo simpatizante de partidos de izquierdas, así hasta que llego a la Asociación de Dibujantes. Respecto a los tebeos, no había ningún tipo de manifestación política en ellos. Había revistas de humor que sí lo hacían, pero las de historietas no.

Para no adelantarnos demasiado: hemos dicho que en el 67 entras en ediciones Columba, donde trabajas con algunos destacados profesionales: Robin Wood, Sergio Almendro, Isaac Aizemberg, Oesterheld... ¿Cómo fue tu relación con ellos?

Nos conocíamos relativamente. El tipo de trabajo que se hacía allí era: te daban un guión, te lo leías por primera vez frente al tablero y lo dibujabas. No tenías ocasión de modificarlo. A lo sumo, agregabas algu-

.....

**A MÍ, POLÍTICAMENTE, LO QUE ME MARCÓ
FUE LA REVOLUCIÓN CUBANA, COMO A
TODO LATINOAMERICANO.**

.....

na viñeta si eras más o menos reconocido como dibujante, pero nada más. Con Robin hice unas poquitas historias de *Big Norman*, no demasiadas, y sí muchas de temática deportiva, muchas. Después, con Aizemberg, hice *Los Cruzados*, pero también pocas historias. Y con Almendro sólo hice dos de *Hilario Corbalán*. En la primera

se planteaban los personajes y tal, y en la segunda ya me planté no hacerla más, porque era una historietita profundamente facha, de modo que, efectivamente, la dejé de hacer. Y después, con Oesterheld y Morhain hice *Kabul de Bengala*, que era una historietita de fantasía heroica y todo eso. Era ya la última época de Oesterheld con vida, y a él tampoco lo vi mucho, no tenía relación.

¿Entonces no tenías contacto directo con ninguno de los guionistas?

No. Bueno, con Robin sí, porque además era el tipo que más merodeaba por la editorial, porque tenía una gran producción. Dentro de la editorial era el sostén, que digamos. Tenía un éxito formidable con sus guiones, y era muy buen guionista en lo suyo, aunque tiene cosas que son discutibles, como sus personajes: hombres solitarios, héroes aguerridos, qué sé yo. Con el tiempo a mí no me gustaron. Y con Oesterheld, ya te digo, tampoco lo conocí ni lo traté. Creo que conversé pocas veces con él, y la última vez que lo vi ya ni siquiera trabajaba en Columba. Creo que fue en el 77, no sé. Lo vi como caracterizado, con sombrero y bigote, ocultando su identidad. Yo estaba con Carlos Trillo en un bar y lo vi pasar por la acera de enfrente. “¿Ese es Oesterheld?” Nosotros pensábamos que estaba preso, pero lo largaron, y después desapareció. Ésa

fue la última vez que lo vi, fugazmente. Y ésa es mi historia en Columba. Yo siempre digo que, como historietista, hay un antes y un después del 75. Hasta el 75 fue mi educación sentimental. No es que reniegue de esa época, sino que para mí no existe. Bueno, tampoco es que no exista; es que, para

mí, yo empiezo

como autor en 1975. Lo anterior es mi aprendizaje, ahí aprendí a dibujar.

Aunque permaneciste en Columba hasta el 73, también colaboraste con editores como Abril, Quinterno o Atlántida. Supongo que el calendario de trabajo debía de ser apretadísimo y que te tocaría dibujar de todo. ¿No?

Trabajaba mucho. Pero casi todos lo hacíamos. Merodeé por esas editoriales haciendo alguna historietita suelta, pero no de forma estable. Mirá, si hay algo que los dibujantes argentinos tenemos es que hemos tenido una escuela formidable. Todos nosotros. Yo

digo que soy autodidacta, porque no aprendí académicamente, pero no es cierto eso porque Breccia, Pratt... todos esos eran nuestros maestros, los mamamos. En ese sentido fijate que mientras aquí se hacían historietas como *El Guerrero del Antifaz*, allí se hacía una historietita muy superior desde el punto de vista historietístico. Sin hablar mal de los colegas pero... desde el punto de vista temático y artístico aquello era Hollywood, porque además había muchas revistas. Pero muchas ¿eh? Y la competencia... a mí nunca me gustó competir, no me interesa, pero digamos que publicar en una editorial en la que también trabajan monstruos, grandes dibujantes, era un incentivo. Por eso, todos los que nos for-



Laurita, una muestra del peculiar sentido del humor que deriva de las colaboraciones entre Trillo y Altuna

mamos en esa época tenemos una formación muy sólida, muy sólida. Y estoy hablando de toda una generación. Y la anterior era muy superior a la nuestra. Es decir, la generación de los Breccia, de los Pratt... nosotros venimos después, pero es una generación absolutamente inferior a la de nuestros maestros. La que sigue, ojalá que mejore el nivel, pero el problema es que no hay medios, no hay puestos de trabajo.

¿En qué momento empezaste a trabajar para Fleetway? ¿Qué hacías exactamente y cuál era el modo de trabajo? Fue en el 72 ó el 73. El método de trabajo es que Fleetway tenía agentes allá. Yo conocí tres. Uno era Chiche Medrano, que era un colega, un dibujante también bastante bueno, que había trabajado para Fleetway y le habían enganchado como agente. Él traía trabajo, se

quedaba una comisión y nos pagaba. Después hubo otro colega, Spadari, que también hacía lo mismo. Hasta que vino otro agente, que era italiano y que ahora no me voy a acordar del nombre, que nos ofreció tres veces más de lo que nos pagaban Spadari y Medrano, de modo que nos dimos cuenta de que se estaban llevando una comisión muy grande. Es decir, que si el precio pactado con ellos eran 100, a nosotros nos pagaban 30, más o menos.

Entonces llegó este italiano y nos dijo: "No, yo les pago 90 y me quedo con 10". Perfecto. Empezamos a trabajar ahí y, qué sé yo, a los tres o cuatro meses, llega un día y dice: "No, me han bajado los precios; de cien que me pagaban ahora me pagan 70, y a ustedes les voy a pagar 30".

Entonces dejé de trabajar. Me pareció que no era correcto, que era una burla. Y esa fue mi experiencia. Eran historietas de guerra, con todos los datos muy ajustados. Te decían, qué sé yo: un soldado de tal regimiento en el Sahara con este tipo de insignias, y tenías que hacerlo tal cual, tal cual. Ellos te mandaban la documentación fotocopiada; el mauser tenía que ser exacto, o el springfield, o el arma que se usase. El barco tenía que ser... Yo me acuerdo que la única vez que me hicieron una corrección fue un avión que pasaba volando bajo sobre

un barco y tiraba un torpedo, pero no había respetado las distancias entre el avión al lanzar el torpedo y el casco del barco. Y esa me la devolvieron. También fue un buen ejercicio de trabajo, pero los argumentos eran infames.

¿Es cierto que también publicaste con Charlton, en Estados Unidos?

Sí, una o dos historias, también con agencia, con Medrano. Creo que también eran de guerra.



Sábado, otra observación de la mediocridad cotidiana mano a mano con Trillo.

UNA CULTURA MUY AMERICANA

Justo entonces empiezas a colaborar con Guillermo Saccomano, con el que creaste *Serie Negra*, trabajo con el que empiezas a ser conocido en otros países. Tuvo bastante éxito en Italia y, aunque algo tarde, fue una de tus primeras cosas en llegar aquí a España, a través de *Comix Internacional*.

Sí, en 1972 ó 73 empieza una editorial que se llamaba Skorpion, una especie de sucursal que trabajaba con Eura, de Italia. El agente era Serboni, un italiano que ahora es el director de *Playboy* Italia. Ahí devolvían los originales y, en teoría, entre comillas, respetaban los derechos de autor, aunque luego nunca fue tanto. Pero era una alternativa. En este momento es cuando yo dejo Columba y empiezo a merodear por agencias de publicidad; hacía muchos storyboards, que me pagaban mejor que la historieta. Entonces, en esa época, yo empecé a frecuentar a gente como Trillo, Saccomano... que era gente que me resulta-

ba mucho más interesante. Ellos estaban en revistas de humor. Trillo trabajaba para *Satiricón*, que era una revista muy buena, de mucha venta, que salía entonces y que hacía un humor muy agresivo para su época, muy interesante. Empecé a merodear esa gente y con Saccomano hice algunas historietas de *Serie Negra* para la revista *Skorpion*. Eran guiones muy lindos, a mí me gustaban mucho; es una cosa que siempre me gustó, el género negro, la historieta policial. Me sorprende particularmente la dureza de algunas historias, no sé si muy habitual en las revistas argentinas de la época. En *Clitemnestra*, por ejemplo, la historia comienza con un tiroteo para atrapar a unos ladrones de banco que me recuerda, por la crudeza, al inicio de *Grupo Salvaje*. En *Memphis '33* no dudáis en cargar a toda una familia.

No es que fuera habitual, pero en Argentina los géneros eran muy amplios. La historieta, inclusive la historieta de aventuras, era muy adulta, a partir de Oosterheld. Había una visión muy adulta de la histo-

rieta. En *Skorpion* nos habían dado libertad como para poder hacer cualquier cosa, y además Saccomano es un tipo que bebía mucho de esa fuente, del cine negro... Era un tipo con una cultura muy amplia, una especie de *enfant terrible* de la historieta. Él, inclusive junto con Trillo, hizo mucha crítica historietística. Hacían notas y hay algunos libros publicados por los dos; son muy amigos ellos, y los dos eran, ya te digo, los *enfant terribles*, se enfrentaban desde *Skorpion* al *establishment* de la historieta, que eran Robin Wood, los hermanos Villagrán, Columba. Yo, que ya me había ido de Columba, también tomé partido. Me mudé, digamos.

Al igual que Saccomano, supongo que también tú has debido de ver mucho cine negro.

Claro, lo que pasa es que todos los argentinos tenemos una cultura muy americana. A mí me gusta el jazz, la literatura americana, el cine americano, la historieta americana... yo me he formado con eso. Todas mis lecturas son de ese origen, el cine que me gusta también. Me gustan otros cines, ¿no? Y me gustan otras músicas,

pero ésa es mi formación. Entonces, lógicamente, el cine negro forma parte de mi pasado, eso seguro.

¿Tenías conocimiento de lo que se hacía en el mercado del cómic norteamericano? Lo digo porque, aunque a lo mejor es hilar muy fino, me parece percibir ciertas influencias de autores como Neal Adams o Joe Kubert.

Sí, allá se veía todo. Primero fue Pratt, después Milton Caniff y Frank Robbins... bueno, en realidad tendría que haber sido al revés. Es decir, Pratt es un deudor de ellos dos, pero para mí primero fue Pratt. Entonces, como yo era un fanático enorme y un perfeccionista, muy realista además, me nutría de los dibujantes que manejaban muy bien la figura humana. Por ejemplo, Neal Adams. Pero antes que Neal Adams, bueno, Alex Raymond siempre, Harold Foster siempre, y Stan Drake, el de *Juliet Jones*, John Cullen Murphy, el de *Ben Bolt*, que era un tipo al que yo inclusive copiaba. A Neal Adams también alguna vez lo debo de haber copiado. Entonces todos

.....
**TODOS LOS ARGENTINOS TENEMOS UNA
CULTURA MUY AMERICANA. A MÍ ME
GUSTA EL JAZZ, LA LITERATURA
AMERICANA, EL CINE AMERICANO,
LA HISTORIETA AMERICANA...
YO ME HE FORMADO CON ESO.**
.....



El Loco Chávez aborda los problemas del corazón con franqueza. Guión de Trillo.

nos copiábamos, eso forma parte de la formación también de cada uno, pero una de las cosas de las que yo traté de desprenderme era del mimetismo. Yo hacía mi dibujo a lápiz y después copiaba la solución que daba otro dibujante al tipo de dibujo que yo hacía. Por ejemplo, si hacía un tío sentado con una americana, me fijaba en cómo solucionaban las arrugas John Cullen Murphy o Stan Drake. Ésa era una obsesión. La otra eran las sombras, el manejar los blancos y negros, todo eso que es algo muy complejo que aún ahora me resulta difícil. Y la tercera cosa era lo gestual, algo que, al gustarme la figura humana, siempre quise dominar. Entonces, Neal Adams, cuando hacía la historieta de *Ben Casey*, eso era para mí... yo me moría viéndola. Así que lo que trataba de hacer era que los personajes se movieran tal y como se mueve un ser humano, no con perfiles y tal, sino con gestos, con ademanes, usando las manos, usando los codos, usando las poses, todo en lo que Neal Adams es un maestro.

Ya en estas historias se nota que te notas confiado como dibujante y en pleno dominio de tus herramientas como narrador. Hay gran variedad de enfoques y lo mismo pasas de una serie de planos generales repletos de detalles a un primer plano intensísimo. ¿Dedicabas mucho tiempo a solventar los problemas narrativos, a crear el ritmo de lectura de la historia, o funcionabas más a un nivel instintivo?

Las dos cosas. Uno aprende. Lo que pasa es que yo me movía entre excelentes narradores: Mandrafina, Marquione, Macani, que se habían formado con

Breccia. Yo nunca estudié con Breccia, pero ellos sí, y yo aprendía a través de ellos. Ellos publicaban, se hacían la crítica, me la hacían a mí, yo se la hacía a ellos, y era una especie de interactividad muy interesante. Yo aprendí mucho en esa época. Lo demás vino por añadidura, pero los dibujantes argentinos son todos buenos narradores, no hay excepciones. Yo creo que una de las cosas que hemos aprendido todos, aparte de las limitaciones que podamos tener muchos como dibujante, es a narrar. No hay ninguno que digas: "Y esto qué es", que es lo que pasa ahora cuando se endiosa a algunos dibujantes que no saben narrar.

EL LOCO DE TRILLO

¿Cómo conociste a Carlos Trillo?

Bueno, Trillo me llamó para hacer una historieta... A ver, en realidad no me llamó Trillo, o no lo recuerdo. Puede que fuese él, para *Satiricón*. Había un guionista que ahora es muy famoso en Argentina porque hace televisión, un tipo con un talento enorme, que se llama Ginsbourg, que hizo una historieta que querían que dibujara. Trillo, que estaba de secretario de redacción de *Satiricón*, me llamó para que la ilustrara. Para mí fue un momento muy importante, porque fue introducirme en el ambiente que yo quería. La revista era muy radical, muy de choque, y la historieta que me proponía Ginsbourg se llamaba *La rebelión de los mongólicos*. Yo, que iba con toda la ilusión, y me dan esa historia, con la que yo no estaba

de acuerdo. Mi mujer estaba embarazada de mi primer hijo y yo esa historia no la podía hacer así. Una cosa es mongólico, que es terrible. Y otra un idiota, que es una generalidad, así que le dije: "Vamos a hacer *La rebelión de los idiotas*, no la de los mongólicos". La verdad es que tenía miedo, no podía hacer algo así. Y bueno, ahí lo conocí, a Trillo, que en ese momento estaba yéndose con otro grupo a hacer una revista que después se llamó *Mengano*. *Mengano* fue una revista a la manera de *Satiricón*, y ahí sí ya empecé a trabajar con él. En *Mengano* nos enteramos de que había una vacante en el diario *Clarín*, y que había gente que estaba enviando tiras. Así que hicimos un personaje, lo llevamos y lo compraron.

Entonces, *El Loco Chávez*, ¿fue vuestra primera colaboración?

Sí.

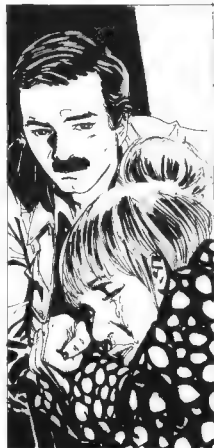
La primera tira del Loco de publicó el 26 de julio de 1975 ¿Cómo nació el personaje, de dónde sacasteis la idea de ese reportero que vive aventuras en Europa?

Al principio habíamos pensado hacer un personaje que viviera aventuras y qué se yo cuánto. Lo que pasa es que seguramente Trillo es uno de los mejores manejando determinado tipo de fantasía. Él emparenta mucho la realidad y la fantasía, juega con ese tipo de cosas, y seguramente es extraordinario. Y eso es lo que pasaba con la historieta al principio, pero yo no estaba convencido. Yo quería que el personaje fuera más real. Hubo un episodio en el que unos personajes se transforman en tortugas, y yo decía: "Esto no me va, no es lo que me apetece". Entonces, como

al principio los guiones los hacía Trillo, yo quise entrar más en eso. Creo que a los seis meses de empezar a hacer *El Loco Chávez* ya empezamos a reunirnos con regularidad y a hacer los guiones juntos, y haciendo los guiones juntos nacieron cosas fantásticas, muy lindas: *Charlie Moon*, *Las puertitas del Señor López*... todas las historietas que he hecho con Trillo, las hicimos juntos, es decir, no era un tipo que hacía un guión y me lo entregaba. No, no. Cada historia estaba previamente hablada, discutida, había algunas en las que incluso los diálogos estaban ya hablados de antemano. Luego yo me ponía en el tablero y lo hacía todo. Trabajamos de esa manera durante diez años. Había una afinidad en la forma de lo que queríamos. Entonces, con *El Loco Chávez*, los primeros seis meses lo hicimos aventurero, y después, cuando vuelve a Buenos Aires, empieza otra etapa. Trillo dice algo muy lindo: que en Argentina no se podría hacer un superhéroe porque todos los chicos saben que si un tipo sale a volar de un quinto piso se mata, y de esa manera es muy difícil hacer creíble un superhéroe. Así que cuando trajimos al Loco Chávez a Argentina lo teníamos que introducir en una realidad; no existía la posibilidad de que alguien se transformase en tortuga. El primer contacto con la realidad es cuando el Loco llega al aeropuerto y no sabe el cambio para subir al autobús. A partir de ahí empieza una historieta costumbrista, una historieta que se va soltando con el tiempo y haciendo una crítica dentro de los límites, porque ya era la época de la dictadura.

A eso iba. Poco después del estreno del Loco, Videla

Un silencio sentimental en el Loco Chávez.



da el golpe de estado y sube al poder. ¿Qué recuerdos de aquel momento? ¿Cómo cambió, si cambió, el modo de realizar la tira? ¿Qué tipo de problemas tuvisteis con la censura?

Problemas tuvimos todos. Era el ambiente. La represión fue feroz, todos sabíamos de algún desaparecido, todos tenemos algún amigo o familiar desaparecido o muerto. Entonces, lo que se publicaba al principio no había necesidad de que pasase por la censura, porque nadie iba a publicarte nada que no fuera a pasarla, ningún medio iba a publicar cosas que pudieran provocar su cierre, sería estúpido. Tampoco había ningún autor que publicase algo que fuera a provocar que después viniera la policía o el ejército y le hiciese desaparecer, porque allí no se andaban con medias tintas; era así. Allá hubo un general, que falleció felizmente de cáncer, y que dio pie a un dicho; el dicho era: "El General Camps tiene cáncer... pobre cáncer". Y el general Camps decía: "Primero hay que matar a los guerrilleros. Después, a sus organizaciones de base. Después, a los simpatizantes. Después, a los indiferentes". Era así, una lucha de exterminio. O sea, que no se podía joder con el tema, uno publicaba lo que podía. Lo que pasó es que ya en los primeros tiempos empezó a salir una revista que se llamaba *Humor*, dirigida por Cascioli. Cascioli había sido editor, maquetista, diagramador, un excelente caricaturista y un gran ilustrador; él hacía las portadas de *Satiricón* muchas veces. Después, hizo un par de revistas, y luego entró en *Humor*. *Humor* empezó haciendo humor político, haciendo los chistes que se podían con el régimen. A lo último, era la única revista de oposición. Y no era una oposición escondida, era una oposición clara. Yo siempre digo que los militares la dejaban estar porque no tienen sentido del humor, no la entendían. Pero para los demás era muy visible, y ahí desembarcamos también Trillo y yo. Ahí si teníamos todos los derechos y todas las garantías profesionales, pero claro, dentro de un plazo, que era el que te daba la dictadura.

En 1978 se empezó a emitir una serie protagonizada por el Loco que, si no tengo mal entendido, se suspendió a los cinco episodios a causa de la censura.

La tira tuvo mucho éxito. Entonces, a nosotros nos llaman de la Agencia Oficial de Noticias de Argentina y nos proponen hacer que el personaje sea oficialista. Y nos dicen que nos van a pagar más si lo hacemos así. En aquel momento, oponerse, decir que no... tú no podías decir que no, y más de la

manera que nos vino el tipo. Era un arquitecto que trabajaba en la Agencia y que después estuvo preso por desfalco. Lo primero que nos dijo el tipo fue: "Miren, la tira tiene mucho éxito y mucho impacto, pero el Gobierno del Proceso —como le decían ellos—, no está muy de acuerdo con la forma en que ustedes lo llevan, porque el personaje es muy mujeriego, de vez en cuando protesta por

.....
**TRILLO DICE ALGO MUY Lindo: QUE EN
ARGENTINA NO SE PODÍA HACER UN
SUPERHÉROE PORQUE TODOS LOS CHICOS
SABEN QUE SI UN TIPO SALE A VOLAR DE
UN QUINTO PISO SE MATA, Y DE ESA
MANERA ES MUY DIFÍCIL HACER CREÍBLE
UN SUPERHÉROE.**
.....

cosas que no tendría que protestar, y eso está muy mal". Eso lo decía dando vueltas alrededor de nosotros, que estábamos sentados junto a un escritorio. Como en las películas, ¿no? Y en forma agresiva. Primero nos apretó de esa manera, y después dijo: "Pero todo tiene solución. Lo que nosotros proponemos es que el personaje sea oficialista, que nosotros podemos pasar dinero para que lo sea, que el personaje visite las obras públicas que está haciendo en el Sur el Gobierno del Proceso", y no sé cuanto. Entonces nosotros le dijimos que lo íbamos a pensar, pero que en principio, como teníamos adelantado bastante material, íbamos a tener que dejar pasar un tiempo. De esa manera salimos del trago y, bastante asustados, nos fuimos a hablar con el director del diario, que era un tipo muy amigo nuestro. "¿Y ahora qué pasa? Decimos que no y estos tipos nos revientan". Dice él: "No, no. Tranquilos, nosotros les respaldamos. Ustedes sigan haciendo la historieta, cualquier problema nos avisan". Era la época en que, por miedo, cuando yo salía de casa, dejaba sobre el tablero las direcciones a las que tenía que llamar mi mujer si yo no volvía. Así era la época. A lo mejor yo

tenía manía persecutoria y era exageración mía, pero el miedo lo teníamos todos; más teniendo amigos desaparecidos, y más con el abogado de la Asociación muerto. A Breccia le habían puesto bombas en su casa, era una época muy dura. El caso es que nosotros, al tipo de la Agencia, no le dijimos ni no, ni sí, ni nada; pasó el tiempo y seguimos sin hacer lo que nos pedía. Entonces nos ofrecieron hacer un programa de televisión y nosotros lo aceptamos. Se empieza a emitir y el gobierno, al tercer episodio, ya lo había prohibido. Dejó salir otros dos para que la productora hiciera un resarcimiento de gastos o algo por el estilo, pero ya estaba prohibido. Los considerandos eran que el personaje no respetaba el ser nacional, no respetaba las jerarquías —porque siempre se peleaba con su jefe— y no tenía una visión edificante de la familia, porque era mujeriego. Estos considerandos nunca nos llegaron por escrito, pero a través de terceras personas los supimos. En cierto modo, nos hicieron un favor, porque el programa es que era horroroso, estaba muy mal hecho. Como decía Trillo, “El programa es inmejorable”, porque no había manera de mejorarlo.

¿Es cierto que hacías *El Loco Chávez* de un día para otro, sin más anticipación?

Sí. A veces con horas de antelación. Pero eso también, en Argentina, lo sigue haciendo Caloi, por ejemplo, que hace una tira diaria de humor. Creo que debe estar en el diario desde el 72 y también la hace con muy poca antelación. En el caso mío, claro, alguna vez, mientras la estaba haciendo, como vivía a unos 15 kilómetros del diario, me enviaban un

motorista a buscar la tira que salía al día siguiente. Y alguna vez se atrasó la salida del diario por la tira. No lo digo con orgullo, que conste, lo digo con un poco de vergüenza [risas].

¿No te creaba tensión trabajar de este modo?

Esta manera de trabajar es de toda mi vida. Hace treinta y cinco años y sigo haciéndolo. Los de *Playboy* aquí lo saben perfectamente. También había otra cosa. En la última época del *Loco*, muchas veces yo entregaba en el último momento para que no me censurasen, si veíamos que el tema podía ser censurable. La censura es una perversión que funciona de manera estructurada. Empieza en uno mismo, sigue en el tipo que te recibe el material y termina en el jefe, antes de que salga la publicación. La censura, muchas veces en el caso nuestro, cuando llegaba la tira al diario y la leían en la sección dibujantes, ya ahí decían “Uuuh, esto no va a ir”. En ese momento, la pasaban a algún estamento superior que la rebotaba. Entonces había que cambiar el texto o lo que fuera. Para evitar eso, lo que hacíamos era entregar en el último momento, para que no hubiese tiempo de nada. Y así conseguimos que pasaran algunas.

A mi juicio en las aventuras del *Loco* había un equilibrio muy acertado entre humor y drama. ¿Era intencionado o dependía de lo que os pidiera el cuerpo?

Lo que pasa es que al ser una historieta costumbrista, el drama por el drama mismo... El argentino tiene mucho sentido del humor, entonces en la tira diaria conviene siempre desengrasar. El drama por el drama no nos va. Tampoco lo sentíamos. Trillo tam-

Charlie Moon, la depresión del American Way of Life. Guión de Trillo.



CARLOS
TRILLO
LIBRERO
DE LA
8/79

bién es un buen humorista. En todo lo que hemos hecho siempre había un paso de comedia. Entonces eso está presente también en la tira. Lo que buscábamos era esto: si tú dices algo protestando, pero con humor, es más fácil que entre que si lo dices con las venas hinchadas. Y eso es lo que pasaba.

Sin embargo el Loco, por carácter, no parecía demasiado adecuado para según qué historias. Pasa un poco como con el *Spirit* de Will Eisner, que al ser un enmascarado tiene muy delimitado su campo de acción. Para contar historias de otro tipo, Eisner tenía que convertirle simplemente en testigo o en hilo conductor de las historias de otros, como también hicisteis vosotros en, por poner un ejemplo sacado del volumen publicado en España, la historia del juez. ¿Llegasteis a sentir que el Loco era un poco una carga para las historias que os apetecía contar?

Es que el Loco siempre era un testigo. Si te fijas en las historias que yo siempre he dibujado, los personajes nunca son héroes ni protagonistas. En general, son testigos de las cosas que suceden. Entonces el personaje veía

las historias en las que se metía por ser periodista. Él a veces modificaba, o no, la realidad de la situación, porque se veía metido dentro de la historia, pero no era un tipo destinado a solucionar problemas. Al tipo lo metían las circunstancias en un problema. Eso es común en todas mis historias, invariablemente. La gente en nuestras historietas, y en general en las que hago como autor, la gente es gris, no es blanca ni negra, no hay maniqueísmo, no hay héroes. El malo, siempre, y en todo caso por razones ideológicas, es el sistema, pero nunca hay un tipo excesivamente malvado. Y hay otra cosa que tampoco hago nunca: dibujar historias en las que haya un mensaje edificante, como que el crimen no paga, o que el crimen siempre tiene castigo... cosas que en la realidad no son así. Siempre he pensado que las conductas malvadas, las perversas, las infames, tendrían que repugnar por sí mismas, no porque tuvieran castigo. Es algo que he tratado de hacer muchas veces y lo sigo haciendo.

LA SAGA DE CARLITOS LUNA

Entre 1973 y 1976 fuiste Secretario de Cultura de la Asociación de Dibujantes de la Argentina, y diste un curso de dibujo junto a artistas como Mandrafina y Marchionne. Supongo que eso te obligó a racionalizar muchas cosas sobre la mecánica interna de los tebeos, el modo de componer las hojas, cómo obtener el mayor partido a un guión o qué dejar fuera de una viñeta y qué conservar. ¿Recuerdas qué intentabas transmitir como lo esencial para ser un buen dibujante?

Ahora me da un poco de vergüenza aquella época, en el sentido que yo nunca fui profesor, de modo que

creo que aprendí más razonando sobre lo que hacía que lo que transmitía. No eran cursos para enseñar a dibujar, sino que eran cursos para profesionales. Por ejemplo, Mandrafina, que tenía bases más sólidas de conocimiento historietístico porque ya había estudiado con Breccia, seguramente enseñaba mejor que yo. Yo no tenía zorra idea de cómo hacerlo, y la ver-

dad es que no me acuerdo de cómo enseñaba. Sólo sé que aprendí bastante [risas]. Es la verdad.

El siguiente trabajo que haces con Trillo es *Charlie Moon*. ¿Por qué esa aproximación al universo adolescente? ¿Crees que a través de los ojos de un niño se pueden contar cosas que no se pueden contar a través de los de un adulto?

Sin duda. Los ojos de un chico lo ven todo desnudo, sin ningún armazón alrededor. No es que su mirada sea la más inocente, es que es la más real. Cuando nosotros empezamos con la idea, queríamos hacer un Juanito Laguna, que es el nombre de un personaje de un pintor argentino que se llama Berni, que hizo una saga sobre la vida de Juanito Laguna. Y queríamos hacer algo así, pero en Argentina y en historieta. Luego pensamos: un personaje que se desarrolla en Argentina, con las claves y el código argentinos, no va bien con la idea que teníamos de eventualmente poder vender la serie en el exterior. Así

que lo trasladamos a Estados Unidos, que es universal, y además lo ambientamos en la época de la depresión, que era una época que a los dos nos gustaba por nuestra formación.

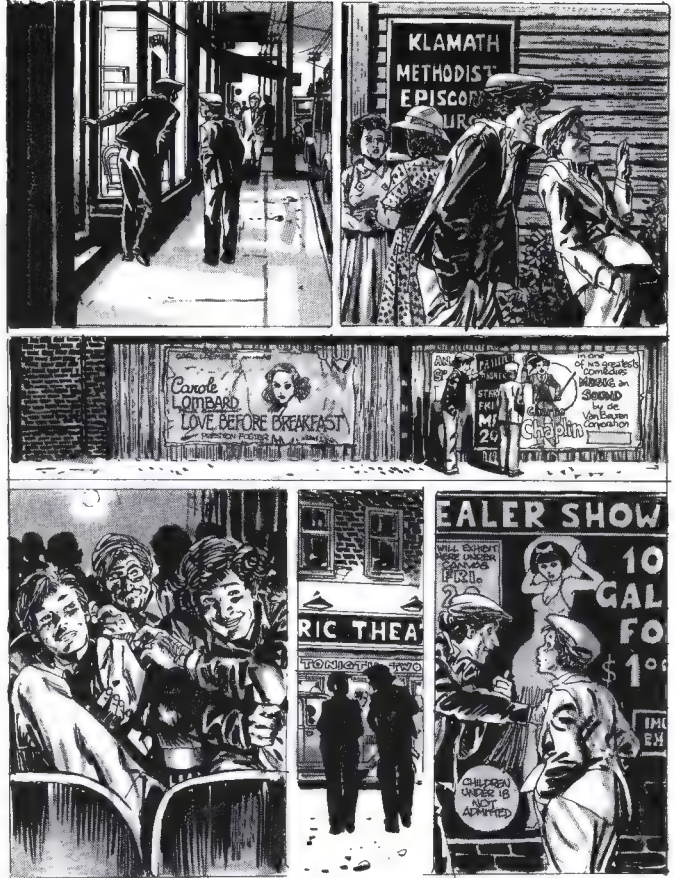
¿Por qué abandonar el humor, que tan buenos resultados os había dado hasta entonces? *Charlie Moon* es una obra muy tierna, pero es incómoda. Tiene un trasfondo muy duro.

Cuando nosotros nos juntábamos, había historias en las que el humor se encontraba naturalmente, porque estaba en nosotros. Del mismo modo, cuando empezamos a hacer *Charlie Moon* las historias fueron saliendo así, pero sin planteamientos previos. Es decir, tampoco con la idea de un mensaje ni nada por el estilo... Por ejemplo, la primera: el chico que tiene un ídolo que es un trompetista y que después lo ve borracho; es una especie de ídolo caído, pero no porque sea borracho, sino porque lo ve desnudo, con sus circunstancias, y una cosa es la lectura que él hacía sobre la música y sobre lo que le transmitía el tipo, y otra cosa es la realidad que ve. Son historias que de alguna manera van saliendo así, no tienen un recorrido, es cierto, demasiado humorístico, pero aunque hay una especie de amargura yo no las veo como muy terribles.

Estilísticamente, creo que *Charlie Moon* es tu primera obra de madurez absoluta. En ella aparecen ya todos los rasgos característicos del estilo de dibujo que has venido empleando los últimos veinte años y se nota, además, mucho más trabajada que otras historietas anteriores. ¿Recuerdas haber puesto un especial empeño en esta obra?

Lo que sucede es que cuando anclas el ambiente en un sitio... Yo soy bastante fanático de la documentación. Entonces, como la temática me apasionaba, Estados Unidos, los años 30, pues había leído a Scott Fitzgerald, a Faulkner y a todos los autores de la época; había visto todo el cine de la época, qué se yo... Me fascinaba desde el punto de vista estético.

La verdad es que ya habías demostrado en trabajos como *Serie Negra* que conocías a la perfección el pai-



El retrato de una época en *Charlie Moon*.

saje urbano norteamericano y que eras capaz de retratarlo con convicción, pero aquí alcanzas ya un extremo en el que todo parece realmente orgánico, que se puede tocar. Desde la arquitectura hasta el cartelismo, pasando por detalles como los coches, los trajes... ¡incluso las barras de los bares y las botellas! ¿De dónde sacabas toda esa documentación?

Están los libros aquí, todos, todavía los tengo. Está Walker Evans, están todos, todos los fotógrafos de la época.

¿Norman Rockwell?

Claro. Es que mi formación es un compendio... Yo, cuando voy a Nueva York por primera vez, voy a una ciudad que ya conozco. Me sucedió una cosa: llego a Nueva York y tengo una sensación de *déjà vu*, eso de ir caminando por la calle y decir: "Ahora voy a dar la vuelta a la esquina y voy a ver tal cosa". Y das la vuelta y la ves. Una cosa terrible.

EN EL CUARTO DE BAÑO

El primer episodio de las pueritas del señor López apareció en septiembre de 1979 en el *Suplemento de Humor y Ciencia-Ficción*. Dado el cariz más fantasioso y menos social que tenían las primeras historias, evidentemente de humor, me pregunto si creasteis al personaje específicamente para aquel número. No. La idea de Trillo era hacer un personaje que fuese un Señor López, un oficinista gris que tuviese una señora así muy fuerte y un carácter de mierda, pero que viviese aventuras extraordinarias de noche. Y de ahí se fue modificando la idea y yo no sé en qué momento nació la idea de que el lugar de

absoluta privacidad y fantasía en el género humano es el baño. Es decir, yo no sé cómo se evaden en Ruanda, no lo sé, pero en la civilización occidental moderna el sitio de privacidad y fantasía es el baño. Es el lugar donde puedes leer, puedes aislarte, puedes masturbarte o, si tienes estreñimiento, puedes hacer vagar durante mucho tiempo la imaginación. Entonces, hacer un personaje que sea un cobarde, que sea incapaz de modificar la realidad y que cuando la realidad se le complica se quiere evadir, es muy de la naturaleza humana, y en esa época, en Argentina, éramos todos Señores López; es la parte más cobarde y más infame que uno tiene, la parte más desagradable. Un Señor López, el sentimiento

Un mundo de fantasía aguarda tras la puerta del lavabo al señor López. Guión de Trillo.



más edificante que puede despertar es piedad, lástima. Y un Señor López que ante una complicación en la vida real se quiere evadir, se mete en el baño, vive otra historia donde también le va mal, vuelve a la realidad y la realidad lo destruye, era lo que nos salía del cuerpo en ese momento. Tampoco lo planteábamos necesariamente como un mensaje; éramos así. Nos reuníamos, nos divertía hacer una cosa y no nos planteábamos ser contestatarios ni nada por el estilo, nos salía así. Después nos decían: "Eh, qué hicieron, miren esto". Y nosotros preguntábamos: "¿Qué hicimos?".

Lo que sí le veo a la serie es una especie de evolución; a pesar de partir de unos planteamientos fantásticos o más intrascendentes, la fuiste cargando progresivamente de peso y contenido

Sí, pero eso pasa con todas las historias. Con *El Loco Chávez* también. A medida que se ven resquicios y uno tiene ganas de decir cosas, empieza a hacerlo. Es una evolución natural. Teníamos necesidad de ello. Tampoco planteado como una necesidad contestataria de enfrentarse al régimen, no.

Pero desde luego sí sabíais que estabais contando cosas que molestarían al régimen

Claro, pero lo que pasa es que nos divertíamos. Entonces... bueno, colaban, iban saliendo.

Si algo se le puede achacar a *Las puerritas del Señor López* es quizá unos personajes excesivamente arquetípicos. ¿Crees que el humor funciona mejor con estereotipos?

Hombre, un estereotipo te soluciona muchas cosas. El oficinista gris es universal, y la señora gorda y autoritaria también. Nos pueden tildar de machistas, pero tampoco nos importa. Digamos que cuando nosotros lo planteamos eran dos personajes que a nosotros no nos resultaban simpáticos como personas. Ya te digo, podíamos comprender los miedos, pero no justificarlos, entonces, partir de arquetipos te evita tener que desarrollar en exceso a un personaje que no te agrada excesivamente.



El hombre que amó a Bo Derek. Humor surrealista en Las puerritas del señor López

A pesar de lo divertidas que son, las aventuras de López cargan grandes dosis de pesimismo.

Es que eso era lo que había. Es decir, yo no sé, cada uno lo vivió de una forma distinta. Yo, personalmente, cuando me vine para acá, ya no lo soportaba más. Pero no era porque me hubiese sentido particularmente perseguido, porque a mí nunca me golpearon la casa a las tres de la mañana, sino que era el ambiente. Hay cosas que uno, siendo ya más grande, las pone en la conciencia. Lo que me pasó a mí, o lo que le pasaba a la gente, era: imagínate ser joven, no existir posibilidad de cambio cercano y plantearte: "Esta es la única juventud que voy a vivir, joder". Cuando veo un morito que cruza el estrecho, veo que el tipo se lo plantea de esa manera, es decir, ésta es mi vida, ésta es mi única vida. Un tipo que emigra de cualquier sitio a cualquier otro sitio para buscar una vida mejor, está buscando vivir esa única

vida. Es muy terrible tener que irse del país. Para nosotros, en aquel entonces, era eso. La amargura era general. Después, con la democracia, también siguió, pero en aquel entonces la teníamos justo encima. Todos teníamos cadáveres a las espaldas.

En todo caso, aguantaste mucho en Argentina, ¿no? Otros se vinieron mucho antes. Para cuando te marchaste en el 82, ya llevabas seis años de dictadura a cuestas.

Lo que pasa es que a mí, profesionalmente, me iba muy bien. A pesar de todo lo que uno vivía, yo estaba en el diario de mayor circulación de habla española, y estaba también en la revista de mayor circulación de Argentina, que tiraba 300.000 ejemplares en aquel

momento. Imagínate, estar en esos dos medios era un techo profesional, me iba bien. Además tenía tres hijos pequeños, uno nació en el 73, otro en el 75 y otro en el 78, de modo que no nos podíamos mover demasiado.

Volviendo a López, en sus historietas empieza a percibirse una nueva influencia en tu dibujo, bastante fuerte al principio, que es la de Moebius. ¿Qué otros autores europeos del momento crees que pudieron marcarte algo, a pesar de que tu estilo empezaba a estar ya claramente definido?

Me fascinaba Carlos Giménez, un tipo al que yo admiro. El otro día le decía que me debía decirlo porque, para mí, un paradigma dentro de la historieta, un ejemplo de lo que hay que hacer, era y es Carlos, porque es un tipo que tiene, desde el punto de vista ideológico, los mismos fundamentos y necesidades que yo. Me siento totalmente identificado en el modo de tratar la realidad, de hablar de las cosas, de tener una ideología. Eso me parece bien, y se lo dije en agradecimiento, porque cuando yo leía las historietas de *Paracuellos* recuerdo que decía. "Este tipo es un autor de cojones". Para mí fue paradigmático, más que otros grandes dibujantes que siempre he admirado, como Alfonso Font o Jordi Bernet. Lo que yo quería hacer, era Carlos Giménez. En otro sentido me gustaba mucho Víctor de la Fuente. Y Moebius,

claro, porque era un tipo que te golpea, porque era tan distinto a todo lo que había habido hasta entonces... De los franceses era el que más me gustaba. Otros dos grandes maestros para mí fueron Battaglia y Toppi. Toppi es un tipo entrañable, un maestro impresionante que no está justamente apreciado. Hace dos años estuve en Angulema y los franceses le estaban descubriendo.

Joder, a buenas horas.

En López hay otro rasgo característico de tu estilo de finales de los setenta, y es que empiezas a desprenderte de las pinceladas gruesas y de las espesas tramas con las que conseguías, por ejemplo, aquella iluminación tan expresionista que utilizabas en *Serie Negra*, para empezar a hacer unas viñetas mucho más diáfa-

nas, luminosas, sin apenas tramas, recurso que ya sólo reservas para conseguir según qué efectos muy determinados, como cuando reproduces la textura del celuloide en aquella historietita en la que recreasteis unas escenas de *Casablanca*. ¿A qué se debió este cambio?

Yo con las tramas voy y vengo. Cuando uno comienza un dibujo mentalmente se lo imagina. Es decir: "Yo quiero hacer *esto*", y entonces persigues ese resultado. Con las tramas perseguía lo que imaginaba cuando imaginaba grises. Además, el blanco y negro como contraste es muy difícil de imaginar. Toth es el gran maestro; antes, Milton Caniff, o Frank Robbins. Pero es toda esa escuela del blanco y negro como un tablero de ajedrez. Breccia decía que un dibujo se tiene que ver simplemente por contrastes, blanco y negro. El viejo, si veía una página bien dibujada pero mal compuesta, la dejaba de lado, no le gustaba. Entonces ése es otro aspecto del trabajo, el buscar una página bien compuesta, un contraste blanco/negro, pero todo eso forma parte de una visión interior que uno tiene. Hay momentos en los que yo digo que la trama, para mí, es un recurso fácil, porque puedo evadir del compromiso del blanco y negro. Con el gris puedo cubrir el bulto y obtener un resultado. Entonces como eso me representaba un receso, que digamos, decidí volver al blanco y negro para dominarlo. Desde entonces voy y vengo.

¿Cómo llegó al cine *Las puertitas del señor López*?

Las puertitas llegó al cine cuando yo ya estaba aquí, en 1989. No ganamos un duro con esa película. Trillo participó un poco en los guiones, pero no en el final, según tengo entendido. El final de la película es un final feliz que a mí me repugnó. No, joder, si nosotros hacemos un tipo que es un imbécil, un miedoso, un pusilánime... cómo va a tener un final feliz. Estaba correctamente hecha, aunque el señor López no era gordito, sino que era un tipo flaco, igual que su mujer, pero eso no me importaba; los actores estaban bastante bien y la película obtuvo un premio en un festival, aunque ignoro contra qué compitió.

LA SOMBRA DE WOODY ALLEN ES ALARGADA

Vuestro siguiente trabajo, *Merdichesky*, es una comedia urbana que comienza como parodia de algunos clichés del género negro para acabar convirtiéndose

en género negro puro. Pese al humor y a su inutilidad, Merdichesky es un digno heredero de Marlowe, en cuanto que descubre y asimila que la corrupción lo impregna todo. Imagino que al ser los dos bastante aficionados al género, no quisisteis hacer tanto una parodia sangrante como un homenaje en vuestros propios términos, ¿no?

Sí. Yo tenía muchas ganas de hacer un policial. Entonces nos pusimos a hacer esta historia. Creo que la idea del personaje es de Trillo, pero ahí está flotando alguien que, para mí, también dentro del humor, es omnipresente, que es Woody Allen. Yo soy un fanático de Woody Allen, entonces voy a decir lo que decía Santiago Segura cuando le preguntaban de dónde sacaba su humor para hacer el personaje de Torrente. Y dice: “Bueno, a mí me gusta mucho el humor inglés, el humor fino, el humor de Woody Allen, que es intelectual y qué sé yo cuánto, pero no me sale, entonces hago esto” [risas]. En parte, a mí me pasa lo mismo. Yo sé cuán-

Merdichesky, un improbable detective judío con algunos complejos (y una madre) propios de Woody Allen.



les son las cosas que me gustan, y las intento hacer, después que me salgan o no me salgan son diez centavos aparte. En Argentina hay mucho humor de comedia americana y mucho humor judío. En España, el humor es absolutamente distinto. Yo lo veo en las cosas que hacen gracia aquí, El referente absoluto del humor en Argentina en este momento, y desde hace quince años, es Fontanarrosa, que aquí no existe. Para mí, y para todos los argentinos, Fontanarrosa es el tipo más genial dentro del humor, hace 25 años que está haciendo humor, con un nivel que nunca baja, y que siempre te sorprende.

Bueno, cuando nosotros empezamos a hacer *Merdichesky*, la idea era hacer una historieta con esa servidumbre: Woody Allen, el paso de comedia, el género negro, y decir algo sobre la policía, sobre la corrupción, sobre ciertas formas perversas de la sociedad, ¿no? Entonces, hacer a un personaje que es de Woody Allen, que digamos, un tipo que se equivocó de puerta, que le gusta la poesía, que se maneja con la realidad, que en parte es como Trillo y yo, que tenemos cierta timidez y... Ese tipo daba juego para estar en el cuerpo de Policía de Nueva York, es el torpe del precinto, es el torpe de la comisaría. Se nos ocurrieron cosas que nos reíamos bastante. Una vez más, en todo caso, la reflexión final dista de ser satisfactoria. Parece ser que no hay manera de derrotar al poder corrupto. El único modo de conseguir una mínima victoria es quitarse de en medio. De este modo, *Merdichesky* salva la vida de su protegida, pero es incapaz de conseguir que los culpables reciban su merecido. No sé si era esa vuestra intención, pero desde luego recuerda tremendamente a lo que sucedió en Argentina a un nivel mucho más amplio.

Sí, es mostrar lo malo, que es lo que hay. *Merdichesky* no es un héroe ni va a poder modificar esa realidad. Se acerca, la ve, pero no va a poder modificarla, de otro modo sería un héroe, y no es esa nuestra idea. Y como no hay héroes, como los héroes no existen, hay cosas de la sociedad que no pueden cambiar, es lo que hay.

Es curioso que la historia de 48 páginas de *Merdichesky* es el único intento que has hecho hasta ahora por desarrollar una historia completa. Tanto con Trillo como en solitario, siempre has trabajado de forma que tus obras quedaran divididas en capítulos unitarios, cerrados. ¿Por qué no has hecho nunca una historia larga y sin fragmentar?

Quería hacerla: la segunda parte de *Imaginario*, que nunca se publicó. Tengo 38 páginas hechas, pero no la voy a terminar. Iba a ser de 62, 68 páginas, no sé. Cuando me peleé con la gente de Humano quedó inconclusa. La verdad es que yo soy lector de cuentos cortos, y me parece que la medida estaba bien. En *Imaginario*, por ejemplo, podría haber hecho que alguna de las historias diera para un álbum,

pero mira, me salió así. En Francia me pedían historias de 48 páginas, completas, pero no sé...

LOS ERRORES DE LOS PADRES

Después de haber finalizado *Merdichesky*, y ya en España, realizas, de nuevo con Trillo, *El último recreo*, obra que muchos han saludado como la mejor colaboración entre vosotros dos.

A mí más me gustó *Las puertitas del Señor López*. Ahí sucedió que con Trillo hacemos un viaje a Europa, los dos juntos. Yo venía con la idea de buscar un sitio para emigrar. A mí no me conocía nadie, entonces fuimos a Toutain, fuimos a Italia, nos movimos por Alemania, por Francia, y después fui a Estados Unidos yo solo. La idea era buscar un sitio al sol. Eso fue en octubre del 81. Llegamos a Toutain, al 1984, y por suerte hubo una conjunción astral. A *Rambla* se iban Beá, Carlos Giménez y demás. Y llegamos nosotros y Toutain dice: "Oh, bien, fantástico". A mí me vino de perilla. Entonces contratamos hacer la historia. Yo le dije a Toutain: "Mira, te tomo la palabra. En marzo o abril del 82 me vengo con mi

.....
**CON EL ÚLTIMO RECREO, LA IDEA QUE
TENÍAMOS EN PARTE ERA CÓMO LOS HIJOS
SON LOS RESULTADOS DE LOS PADRES. NO
HAY NINGÚN TIPO DE EUFEMISMO
TAMPOCO EN ESO; ES DECIR, UN HIJO
SIEMPRE ES UN RESULTADO. POR COMISIÓN
O POR OMISIÓN DE LOS PADRES,**
.....

familia". Me dice: "Vente, que este trabajo lo tienes". Perfecto. Me pagaban a 10.000 pelas la página por el dibujo. Guión aparte y rotulación aparte. En la actualidad, hay editoriales que pagan menos. Han pasado 20 años y mira cómo estamos. Entonces, efectivamente, hicimos un recorrido por Europa y en abril del 82 decidí venirme. Yo cumplía 40 años y estaba en plena crisis. Para los que no la han vivido, la crisis de los 40 existe. Me sentía muy mal, con todo el pasado que tenía encima, estaba muy disconforme, y además había alcanzado un techo profesional. Decía: "¿Después de esto, qué?" Y claro, a los 40 años patear el tablero y decir: "bueno, empiezo de cero otra vez", fue un desafío que, felizmente, me fue bien. Llegué aquí en abril, en plena guerra de las Malvinas. No estaba previsto ¿eh? [risas]. Yo tenía pasaje para viajar primero, el 14 de abril, y mi mujer tenía otro para fines de abril, con los niños. Y el dos de abril van e invaden las Malvinas. Hubo muchos problemas, porque cerraron las casas de cambio, teníamos miedo de que también cerrasen los aeropuertos, que yo me viniera y que mi mujer no pudiera viajar después, así que decidimos viajar juntos. El 15 de abril estábamos aquí y el 1 de mayo ya estábamos viviendo en una casa de Sitges. Ese mismo mayo se hizo la feria del cómic y yo fui con

los ojos grandes viendo a todos mis ídolos: a Carlos Giménez, a Alfonso Font, a Jordi Bernet y a todos los demás. Y yo con mi carpeta, que no me conocía nadie. Pero nadie ¿eh? En Argentina me hacían reportajes en radio, en televisión... Yo voy ahora a Argentina y todavía soy muy conocido. A partir de *El Loco Chávez* soy un tipo no te digo que popular, pero sí conocido. Y llego acá y nadie me conoce. Entonces veían mi trabajo y decían: "Ah, éste es un

El inquietante edén infantil de El último recreo. Guión de Trillo



dibujante hecho". Claro, pero no me conocían de nada. Afortunadamente, cuando empezó a salir *El último recreo* tuvo bastante repercusión, gustó mucho, y es un trabajo lindo. Ése sí es un trabajo que hizo Trillo solo, ahí sí me enviaba el guión. Es decir, no participábamos juntos, no discutíamos juntos. Lo hacía él. Lo que pasa es que el guión me venía con los diálogos, pero todo el desarrollo de la página era mío. Más viñetas, menos viñetas. Trillo habitualmente deja mucha libertad a los dibujantes. *El último recreo* es una obra cargada de simbolismo. El abandono de la infancia, la muerte del niño que lleva implícito el descubrimiento de la sexualidad, la falta de madurez de una sociedad condenada a repetir una y otra vez

sus mismos errores, el mito del eterno retorno, el jardín del edén y el pecado original... Es, probablemente vuestro trabajo más complejo, el que más lecturas esconde. ¿Erais conscientes de todo ello mientras lo estabais creando?

La idea que teníamos en parte era cómo los hijos son los resultados de los padres. No hay ningún tipo de eufemismo tampoco en eso; es decir, un hijo siempre

es un resultado. Por comisión o por omisión de los padres, y ésa era la idea. El hijo de un policía era de una manera, la hija de la actriz de cine era de otra manera, es decir, los chicos se movían en esa ambigüedad, que

heredaban una formación y se enfrentaban con esas armas a un mundo que no existía. Era una linda historia. De lo de las diferentes lecturas, yo, personalmente, no era consciente. Trillo a lo mejor. Bueno, consciente... yo siempre soy consciente de lo que hago, lo que pasa es que cuando uno hace una obra, las lecturas son distintas dependiendo del lector. Yo siempre digo que uno tira una botella al mar y hay veces que la lectura que tú has hecho al hacer la obra, el lector la entiende de un modo absolutamente diferente, o la completa, o la modifica.

Entonces, en realidad, la obra, cuando se publica, ya no es de uno. Ahí ya es el lector el que la completa. Para bien, para mal o para lo que sea. En el caso de *El último recreo*, yo le hago las lecturas que se pueden dar para mí con mis limitaciones, y habrá otros que harán otras. Para mí, por ejemplo, el final es positivo, más allá de la ambigüedad; una parejita multirracial, uniéndose, era una cosa linda, a partir de la inocencia.



El original diseño de página de *El último recreo*.

UNA VISIÓN DE EUROPA

En 1983 te estrenas como guionista con *Ficcionario*. ¿Qué te llevó a dar el paso?

Y... porque ya no estaba con Trillo. Y de *El Loco*

Chávez ya mucho lo hacía yo. Es decir, la impronta personal en *El Loco Chávez* ya venía arrastrándose; a pesar de que eran argumentos hablados, el desarrollo era mío. Cuando me vine para aquí fue casi totalmente mío, empecé a hacerlo prácticamente todo, a pesar de que hablábamos los guionistas. Pero claro, los 12.000 kilómetros de distancia están ahí, y yo tenía ganas de decir cosas. Es decir no es que me haya estrenado como guionista, sino como autor integral, en todo caso. Es decir, como guionista yo empiezo en el

Hay otro elemento estilístico que ya estaba presente con anterioridad en tu obra pero que aquí explota en todo su esplendor: el uso de los bocadillos como conductores narrativos de tal eficacia que hay veces que los sitúas entre dos viñetas, haciendo referencia

a cosas que pasan tanto a un lado como al otro, sin que el lector se llame a confusión en ningún momento. Supongo que esto es fruto de una maduración y de un notable estudio de la composición de las páginas, ¿no?

Yo siempre decido las viñetas que van a ir dentro de la página y cómo voy a tratar la página, antes de dibujarla. Entonces en ese momento me planteo el espacio que van a ocupar los bocadillos, y dentro de esos límites, más o menos, empiezo a dibujar.

Después voy ordenando los bocadillos de modo que no molesten al dibujo y que tengan un recorrido que haga que la página quede compuesta. Pero no es nada complejo. Yo creo que cualquiera lo puede hacer, sólo hay que tener algún conocimiento de composición y narración.



Ficcionario: un corte de mangas al futuro que nos ofrecen.

75. A partir del 82 empiezo a hacerlo en solitario. ¿Cómo cambió tu modo de trabajo al tomar totalmente las riendas del guión?

Ficcionario empieza a tener cosas que son absolutamente mías en cuanto a vivencia, como sudaca en Europa, cómo veo decadente esta sociedad.

Se trata de una obra negrísima, con algunas de las escenas más crueles que has realizado en toda tu carrera, como la de la falsa alarma nuclear o la del hombre dado por muerto que intenta impedir que violen a su novia. ¿De dónde sale esa visión tan oscura?

Mira, en parte es que uno se va nutriendo de todo, y en parte es absolutamente ideológica. Yo veo una sociedad que es así. Es difícil de explicar si no se conoce, pero yo vengo de América, no de Estados Unidos, sino del continente. Y aquel continente que

está tan mal, tan mal, es infinitamente más vital y hermoso que Europa. Europa es decadente, Europa es vieja; esa es la percepción que yo tengo. Cuando tú llegas de América a España o a cualquier sitio de Europa, lo primero que te llama la atención es no ver mujeres embarazadas, cosa que en América es omnipresente; en todos lados hay mujeres embarazadas, hay mucha juventud, hay muchos chicos y muchos chiquitos, es otra forma de vida. Allí está todo por hacer, acá hay un muermo, lo que interesa es lo de Ana Rosa Quintana, o la novia del príncipe. Allí hay corrupción,

muerte, ideales, suicidios, un caldero hirviendo de emociones, una cosa absolutamente vital, para mejor y para peor, para lo bueno y para lo malo. Entonces, la visión que yo tengo de Europa o del mundo desarrollado, es la de un mundo, primero, decadente. Después, autodestructivo. Y, por último, amuermando, sin inquietudes, sin ganas de cambiar nada. Que todo quede quieto. Los ricos son ricos, los pobres son pobres y a joderse. Y sin movilidad; sí, hay alguna movilidad social, pero dentro de ciertos límites, ¿no? Pero que quede claro que el pobre es pobre y ya está. Eso es lo que yo veo como estratificado. Lo vi en aquel entonces mucho más porque me chocó más. Ahora vivo más cómodamente, pero lo sigo

viendo igual. La visión que yo tengo de la juventud de aquí es bastante crítica, y de los viejos no te digo nada. Yo tengo una edad, la de Felipe González, que es el tipo que más me decepcionó, porque... joder, yo soy un tipo de izquierdas, que vengo, y a los pocos meses, en octubre del 82, gana el socialismo, y yo decía: "Es la primera vez en mi vida que voy a ser oficialista", ¿no? Y me duró poco. Así que bueno, todo ese ambiente de sensaciones encontradas se da en *Ficcionario* y en *Chances*.

¿Eres lector habitual de ciencia-ficción?

No. Al contrario, muy parcial, porque yo leí a Bradbury y alguna otra cosa, pero nada más. Lo que pasa es que cuando vine aquí, en 1984 me pedían historietas de ciencia-ficción, y a mí la ciencia-ficción no me gustaba, entonces hacía una lectura exagerada de la realidad, con ingredientes de ciencia-ficción, para decir lo que quería decir. Simplemente. No me he planteado como habría sido *Ficcionario* si lo hubiera tenido que hacer sin el componente de la ciencia ficción, pero habría sido muy parecido, porque puesto

a hacer ficción yo vuelo bajo, no soy Juan Giménez. Es un efecto de multiplicación. La corrupción multiplicada, el control multiplicado. Todo en forma crispada, digamos.

Todo eso queda perfectamente plasmado en ese futuro que planteas, dominado por el clasismo y la burocracia. Es, a mi entender, un futuro antiutópico que parte de donde lo dejaron Orwell y Huxley para ir mucho más allá, ya que donde ellos planteaban un poder preocupado por someter al proletariado, aquí se opta por dejar a las clases bajas completamente abandonadas a su suerte con tal de que no accedan a los niveles superiores, de los que están separados por barreras, y no dejen de consumir.

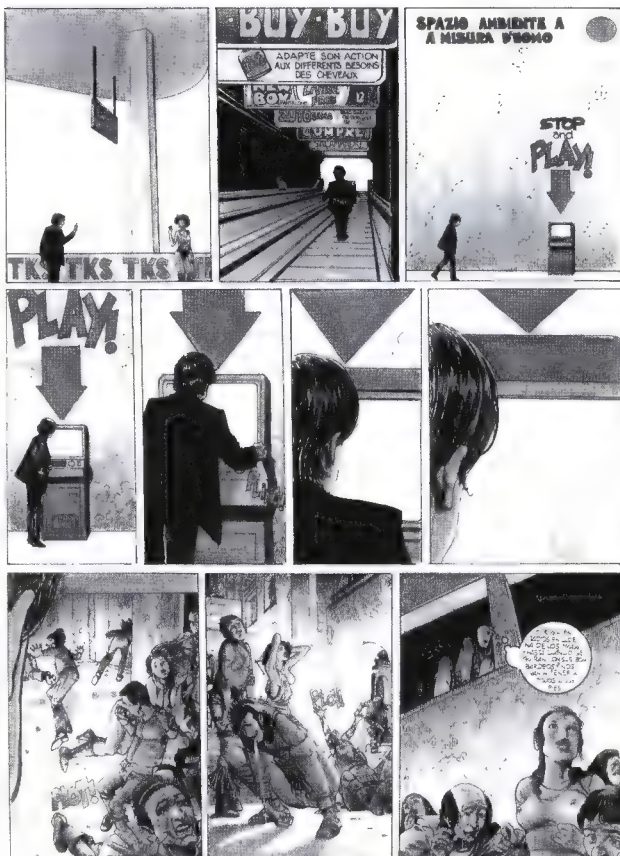
.....

**SI NO JODES AL SISTEMA, EL ÚNICO
INTERÉS DEL SISTEMA EN QUE TÚ ESTÉS
SANO ES PARA QUE PUEDAS TRABAJAR,
PRODUCIR Y CONSUMIR. SI NO, ERES UN
EXCLUIDO. UN PARADO ES UN EXCLUIDO.
UN PARADO CRÓNICO, ME REFIERO. NO EN
ESPAÑA, EN EL MUNDO. UN PARADO
CRÓNICO NO LE INTERESA A NADIE PORQUE
NO PRODUCE Y NO CONSUME. NO EXISTE,
PORQUE NO TIENE SEGURIDAD SOCIAL. Y
EN FICCIONARIO ESTÁ.**

.....

Claro. Es justo lo que hay ahora. Y las barreras físicas están. Aquí no. En Méjico, sí. En Méjico, tú vas a barrios donde no puedes entrar. En Los Ángeles vas a barrios donde no puedes entrar. En Argentina vas a barrios donde no puedes entrar. Si te encuentran caminando en Los Ángeles la policía te pregunta qué haces caminando, y si te encuentran en Beverly Hills o en algún barrio elegante, te llevan. No te preguntan. Primero te llevan y luego te preguntan en comisaría qué mierda estabas haciendo caminando en ese barrio, porque ellos presuponon que vas a robar. Eso es así. Se va hacia eso. Hay ghettos. Hay ghettos urbanos, hay ghettos nacionales y hay ghettos continentales. Europa ya es un ghetto. No dejan entrar a un ecuatoriano, ni a un morito, ni nada; es una cosa horrorosa, y eso existe, no es ningún invento. Ya venía existiendo, pero ahora cada vez más exacerbado. Y lo que trato de contar en *Ficcionario* en parte es una realidad que uno la ve venir: que ya todo se puede adquirir. Si no jodes al sistema, el único interés del sistema en que tú estés sano es para que puedas trabajar, producir y consumir. Si no, eres un excluido. Un parado es un excluido. Un parado crónico, me refiero. No en España, en el mundo. Un parado crónico no le interesa a nadie porque no produce y no consume. No existe, porque no tiene seguridad social. Eso es así. Y en *Ficcionario* está.

Uno de los rasgos más característicos de *Ficcionario* es lo abarrotadas que aparecen sus viñetas. Siempre has tendido al detallismo, y ya en *Merdichesky* y en *El último recreo* habías captado a la perfección la sensación de agobio, de opresión, que puede producir una ciudad grande y llena de gente, de basura, de muertos, de crimen... Sin embargo, en *Ficcionario*, llevas a un nuevo extremo esta idea: prácticamente no queda un solo hueco libre. Tus personajes están, en todo momento, completamente rodeados, de personas o de objetos, tanto da. ¿No te resulta agotador plantear las viñetas de esta manera? Imagino que, además, para conseguir ese difícil equilibrio que divide el detallismo más prolijo del agarrotamiento y la confusión, que siempre logras evitar, has de planificar con mucho cuidado cada dibujo. ¿Realizas



Tragaperras: el color de las fantasías de a duro. Guión de Trillo

muchos bocetos antes de llegar a la versión final?

No. Voy directamente a la página. En realidad, cuando trabajo en blanco y negro, lo que hago se parece bastante a lo que imagino. Cuando hago color no. Ahí lo que hacía es que veía una situación a la que después le iba sumando detalles, una cosa hecha también muy ex profeso, porque quería que lo que no contase en la historia, lo contase en segundo plano. Para mí era muy importante, sobre todo en *Ficcionario*, que el segundo plano muestre la sociedad en la que se desarrolla la historia que yo cuento, que a lo mejor la historia en sí no la completaba. En cambio, el segundo plano te muestra todo eso que tú dices, la sociedad compleja, cutre, con problemas, con marginación... La historia va por el primer plano, aunque claro, en realidad, la historia es todo. También era una pretensión mía que el lector, al leer la historieta, se detuviera en el segundo plano. El



La pesadilla urbana de Chances.

dibujante lo que pretende es que el lector no vea el bocadillo, sino que se sumerja en lo que hay de dibujo. La pretensión en ese momento era que el segundo plano también hablase.

Haciendo *Ficcionario*, si no me equivoco, empezaste a experimentar por primera vez con el color. ¿Qué fue lo que te decidió? ¿Qué técnica empleaste y cómo ha ido variando en el tiempo?

Me decidió Toutain. Me lo exigió, aunque yo no tenía ni zorra idea de color, me dijo que era mejor para venderlo, cosa que nunca hizo. Nunca lo vendió fuera. *Ficcionario* está únicamente vendido en Italia. En el resto del mundo está inédito. Hace poco lo llevé a Francia y no lo quisieron. Ni Glénat, ni Humanoides, ni Albin Michel. En realidad llevé todo mi material a Francia hace un año y pico y no quisieron nada.

No me lo puedo creer.

Me vine... Es muy difícil que yo me deprima, pero eso fue... Yo a *Ficcionario* le tengo mucho cariño, porque es un momento de mi vida, es cuando prácticamente decido quedarme en Europa.

Volviendo a lo del color...

Ah, sí. Yo al principio no sabía nada de nada, la primera historieta me acuerdo que era restallante, horrosa. La segunda fue un poquito más plana, y después Juan Giménez me explicó algunas teorías que tenía sobre el color y sobre cómo lo maneja él, que él se arregla con pocos colores, de modo que me empecé a ceñir más, a entonar y todo ese tipo de cosas que yo no hacía. Y con el paso del tiempo, mira, para mí el color es una cosa inconclusa. Ya te digo, yo lo que imagino en blanco y negro más o menos lo puedo realizar, pero lo que imagino como color, cuando termino no tiene que ver nada con lo que imaginé. No

lo domino, no tengo plan de color, nunca aprendí, y me manejo muy elementalmente con témperas líquidas, pintando y entonando más o menos.

SEXO EXPLÍCITO

En tu siguiente trabajo, de nuevo con Trillo, *Tragaperras*, empleáis, tal y como ya hicisteis en *Las puertitas del Señor López*, el recurso de contar dos historias completamente distintas, aunque relacionadas temática o ideológicamente, en cada capítulo.

Yo no sé de donde sale eso, nunca hemos conversado con Trillo el por qué se da de esa manera, pero supongo que viene de la posibilidad de que las circunstancias que vayan modificando la realidad te ayuden. Es decir: ¿qué pasa con alguien que está viviendo una realidad y que se enfrenta con una historia que lo modifica o no? Cuando vuelva a la realidad, completará la lectura de lo que está viviendo. Más o menos va por ahí. Éste fue un trabajo que hicimos una vez que Trillo vino de viaje y aprovechamos para hacer los guiones, pero no es lo que más nos gustó como resultado. Queríamos seguir trabajando juntos e hicimos esto.

En todas vuestras obras anteriores el sexo había tenido una especial relevancia, sin embargo en ninguna había ocupado tan de lleno el foco central de vuestra atención. En *Tragaperras*, prácticamente todas las historias están relacionadas con algún tema sexual: el onanismo, la insatisfacción, el fetichismo... ¿Por qué ese paso a primer plano?

En parte porque en Argentina no se podía hacer y en parte porque eran asignaturas pendientes nuestras. Cuando se publicaron en Argentina tuvimos críticas; que por qué tanto sexo y qué sé yo. ¡Y era

PERROS CALLEJEROS

Después de *Tragaperras* llega *Chances*, tu obra más dura y brutal.

Lo que pasa es que ahí mi hijo mayor entra en la adolescencia, y como me pedían historias de ciencia-ficción y había leído algo sobre la clonación, la idea que surgió fue hacer eso, que mira, al cabo de 15 años ya se da; a mí lo que realmente me interesaba era ver qué pasaba con un joven marginal en esta sociedad. Y pasa lo que pasa en *Chances*, ¿no? Más allá de que lo busquen para sacarle las vísceras y hacer vivir más a un viejo, como símbolo, como metáfora. Un joven marginal de esta sociedad tiene todas las de perder, no tiene asideros, no tiene igualdad de posibilidades, sólo le queda una especie de huida hacia adelante, porque la sociedad le muestra todo lo que él no va a poder consumir, todo lo que él no va a poder vivir, todo lo que está a su alcance pero no puede tener. Eso por un lado. Por el otro lado, es una sociedad represiva, para que no pueda alcanzar lo que quiere tener. Como metáfora es eso. Yo no hablo de la juventud en general, yo hablo de una juventud, que es marginal y que está sometida a las reglas de juego de un mundo que no ha creado. El protagonista es un chaval que cuando quiere creer en líderes políticos se encuentra con un tipo que se masturba y que es un gilipollas, pero no porque se masturbe, sino porque su mentalidad es la de un ídolo de barro; luego está la historia del viejo sabio que va camino de la muerte. Yo tenía el hilo argumental de la historia, y luego iba pegando ahí otras historias fragmentarias. Me quedó una historia negra, pero tiene un final feliz, hay otro chico que se escapa.

¿No te parece demasiado irónico el título de *Chances* (oportunidades) cuando, prácticamente desde el principio, tu protagonista demuestra no tener más camino que el que sigue?

Es que *Chances* es ambiguo también como término. Tener chances es tener posibilidades, y las chances que tiene ese chico prácticamente no existen. Como tampoco existen las chances de los chicos marginales, pero las buscan. El chico intenta conseguir una amiga, un amigo, el amor, qué se yo... Es un descenso a los infiernos, como le pasa a cualquier drogata, a cualquier yonqui. Él también termina siendo yonqui, pero es que ése es el destino de muchos. Hay una página o dos donde cuento de un chaval que

gente joven! Y yo decía: "¿Pero qué mierda pasa? ¿En Europa no llama la atención y aquí sí? Qué mal que estamos para que no tengamos esa capacidad de lectura". Yo creo que el sexo ahí forma parte de la asignatura pendiente, nos divertía hacer algo con el tema, sobre todo con el ingrediente de represión que siempre tiene el sexo. La reflexión y el paso de comedia forman parte del imaginario colectivo que hay en Argentina.

Mi pieza favorita del álbum es, probablemente, *Fantasmas*, una historia completamente extraña por lo alejada que está temática y estilísticamente del resto del álbum. ¿Cómo se os ocurrió hacer ese retrato tan peculiar de un viejo dictador?

La verdad es que no me acuerdo, pero también forma parte del imaginario colectivo que hay en Sudamérica, ya no sólo en Argentina. Un general con sus fantasmas, con sus extravíos... Trillo tiene una historia, que no sé si es de él o la ha leído y me la ha contado, de un dictador que no existe, que está muerto desde hace muchos años; pero todo el mundo le teme porque se sigue diciendo que está vivo. De este modo, la gente que está bajo el dictador mantiene el status quo del estado, como si el dictador viviese. Y era una linda historia. Los dictadores en América tienen un imaginario muy grande. Nah, no sé, la verdad es que no me acuerdo de por qué lo hicimos. Esa historia a mí también me gusta mucho. **Quizá su fuerza reside en que, en vez de la ironía, os servisteis de su patetismo, pero sin explotarlo cómicamente en ningún momento.**

Sí, sí. Inclusive en la historia paralela. Son los fantasmas, ¿no? Es decir, están encima. Tú puedes cambiar de sitio, puedes modificar tu vida, te puedes venir a Europa, que los fantasmas que tienes te los vas a traer. Es una idea medio paradójica.

¿Por qué fue ésta la última colaboración entre vosotros dos? ¿La distancia que comentábamos antes?

Claro. Y bueno, seguimos con Trillo con *El Loco Chávez* hasta el 87. Y la relación siguió, pero ya no profesional. Y lo del Loco, que lo venía tratando de cerrar desde el 85, lo cerré por fin en el 87, porque me parecía que era un camino ya recorrido. Estaba a 12.000 kilómetros de Buenos Aires, me parecía que tenía otras cosas que hacer y... bueno. Trillo lo hubiera seguido, pero yo decidí cortarlo; además, coincidió que en esa época yo estaba trabajando en el storyboard de *Gringo Viejo*, tenía proyectos, tenía cosas que quería hacer y necesitaba tiempo.



La desesperación provoca desagradables razonamientos morales en Chances.

pega el tirón. La policía lo agarra y explica: "Éste es hijo de una madre alcohólica, de un padre que se fue hace muchos años, tiene un hermano que roba y está en la cárcel. Lo veníamos siguiendo porque sabíamos que iba a caer". Cuando éste delinquirió, lo agarramos, está fuera de esta sociedad. Antes, aún conociendo al personaje, no hicieron nada para salvarlo. **¿Cómo consigues plasmar una sociedad tan enferma y salir indemne de tu propia creación? Supongo que mientras estás creando ese ambiente tan tremendo tiene que calarte muy hondo.**

Sí, pero yo tengo una guarida en mi cabeza. Yo vivo como tú ves: vivo cómodamente, tengo una familia establecida, soy moderadamente feliz, no tengo conflictos... Pero yo, que soy un urbanita total, cuando voy a grandes ciudades, lo primero que hago, cuando no voy con mi mujer, es ir a las partes más marginales, porque me gustan. Soy un mirón, un voyeur. En Cuba he estado en las partes más marginales de La Habana, también en las de Nueva York y París, me gusta meterme por ahí donde hay más peligro, y

nunca me ha pasado nada. A mí me parece que esta sociedad tiene una parte poco interesante, que es la parte donde todo va bien, y una parte que bulle, en la que hay un fermento y un cultivo que es el que hace que una sociedad viva; y esa parte es la marginal, porque ahí es donde están las contradicciones de los sistemas, ahí están las cosas que no han tenido solución. Y a mí me interesa eso: me interesa dónde están las cosas que no están solucionadas, pero no en plan reivindicativo ni en plan, digamos, revolucionario. Simplemente como observador.

¿Crees que el artista ha de ser consciente de que en el fondo lo único que puede hacer es retratar las situaciones y mantenerse al margen de las mismas? ¿Es la esperanza de mejorar una ingenuidad que no nos podemos permitir?

No lo tengo muy claro. No me lo planteo. Yo hago las cosas que tengo ganas de hacer, y como soy un tipo politizado me salen historias con contenido social. No intento modificar nada, sería pretencioso si lo hiciera. Yo lo que intento es sacarme ideas, pen-

MÉXICO Y LAS CASUALIDADES

samientos de encima. Porque tengo necesidad de sacarlos. Ese es el planteamiento. Como muchos otros dicen: hago las historias que me gustaría leer. Entonces, en un momento dado, hago una historia como *Ficcionario* porque tengo una necesidad de hacerla, porque veo una cosa que me está modificando, que me está golpeando. Y cuando la hago, al mismo tiempo la exorcizo ¿no? Me la saco de encima. Pero más que nada es... bueno, esto suena presuntuoso... Mira, hay tanto chiste de argentino que no quiero... [risas] Se trata de dar un poquito de testimonio, ¿no? Eso sigue sonando presuntuoso. Ser testigo, nada más.

Uno de los aspectos en los que me parece que *Chances* es más pesimista que *Ficcionario*, es que en la segunda, al menos, le dabas a Benedetti el lujo de la rebeldía: nadie le arrebatava sus pensamientos y siempre le quedaba el arma de la resistencia, como en la historia aquella en la que le hace el corte mangas a su jefe. Aquí, sin embargo, presentas a un protagonista que ni siquiera es dueño de su cuerpo, ha sido creado única y exclusivamente para que done sus órganos a un rico. ¿Representa esto de algún modo un cambio de opinión por tu parte respecto a la utilidad de la rebeldía?

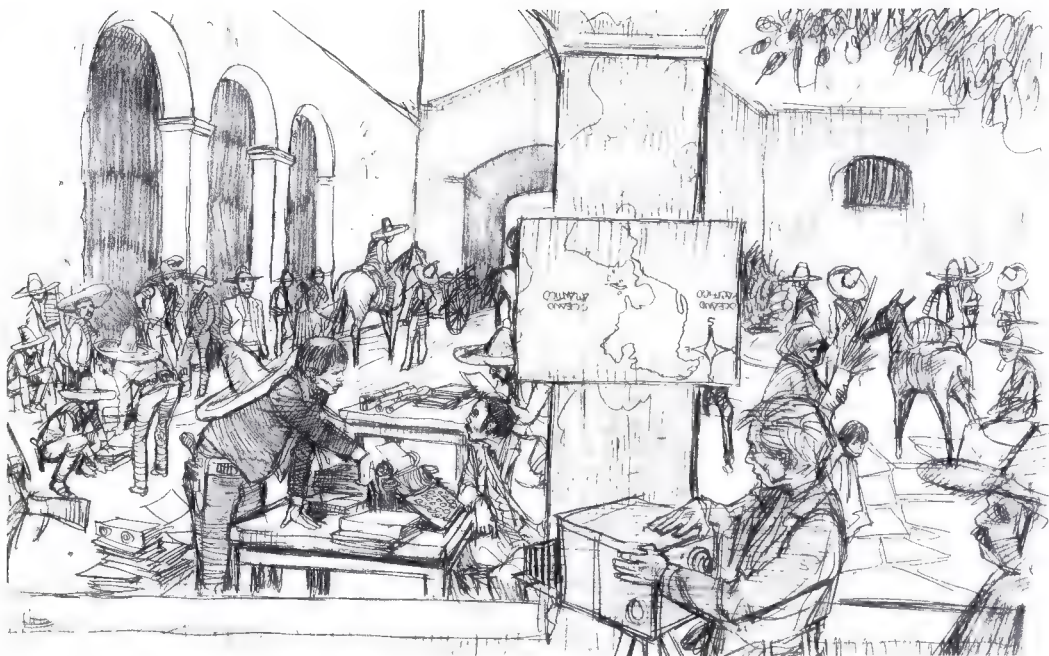
Tiene un par de años de diferencia, y si hiciere *Chances* ahora, lo haría igual, porque creo que las condiciones no han mejorado. Al contrario. Es mi visión. Ya te digo, no de la juventud en general, sino de una juventud marginal que no tiene igualdad de posibilidades. Y mira, a un gitanito o un morito que viva en el Raval, o a un chico que viva en La Mina, o que viva en algún lugar marginal de Madrid, eso es lo que le espera, pero porque no hay otra salida, porque la sociedad no le da otra oportunidad. Es decir, la sociedad observa cómo hay toda una comunidad que está siendo sometida y excluida, y la ve crecer y la ve degradarse, y no acierta a hacer nada por ella. Y si mueren chavales jóvenes por sobredosis o por lo que sea, es lo que hay. Ahora no hay tanta heroína, hay éxtasis, pero la sociedad sigue siendo igual. Entonces, para mí, que tengo hijos, que ahora ya no son adolescente pero que han pasado por esa época, hacer *Chances* también era un exorcismo ¿no? Además, otra cosa: de *Ficcionario*, de *Chances*, todo *Loco Chávez* y todo *Nene Montanaro*, no te imaginas cuánto hay sacado de los diarios. Pero cuánto, ¿eh? Por eso digo: yo no me invento nada, está todo ahí.

Allá por 1986 hiciste *Time Out*, una obra en principio bastante sorprendente por lo que tiene de ruptura y a la vez de recapitulación respecto a tus anteriores trabajos. Podría pensarse al leerla que estás intentando recuperar el humor que tenían tus primeras colaboraciones con Trillo (perfectamente encarnado en uno de los dos protagonistas, llamado, precisamente, Carlos), sin perder los rasgos característicos de tus últimos trabajos.

A mí la ciencia-ficción no me gusta. Me parece una chorrada, y lo digo con todo el respeto. Pero como no me gusta, no la siento, y lo único que puedo hacer es parodiarla. Entonces, eso de jugar con la máquina del tiempo que nunca va a donde tiene que ir, y lo de esos tipos que quieren ir a un año y aparecen en otro siglo y tal, me divertí. Además, fue desengrasante. Pero no son cosas premeditadas. Salíó así. Me apetecía hacer algo que, siendo para el *Zona 84*, tenía que ser de ciencia-ficción o algo por el estilo, de modo que seguí con esa parodia. Uno de los personajes es, en efecto, Trillo, y el otro es el Zurdo de Larrabía, un personaje que estoy utilizando en *El Nene Montanaro* y que es mi alter ego, casi un sesentón que tiene una visión del mundo desencantada e idealista. Una de las historias que hice era la de Pedro Navajas, pero no sé si la gente la interpretó. Claro, uno nunca sabe qué lectura hay de eso, como sale como sale y además en una revista que iba dirigida a un público juvenil, qué sé yo.

Precisamente una de las cosas que más me sorprendió de *Time Out*, al margen del giro hacia el humor absurdo, que no es precisamente predominante en el resto de tu obra, son los chistes referenciales, de los que siempre pareces haber huido. Sin embargo, aquí, además de la historia de Pedro Navajas también sacas una escena de *El cartero siempre llama dos veces*, a Errol Flynn...

Hay muchas cosas de Woody Allen; los diálogos son suyos. Pero esa historieta tuvo un fracaso rotundo. Salíó una sola vez en revista y nunca se publicó en álbum. Nunca más la pude vender. Yo la hubiera seguido, tenía algunas historias muy lindas. En una, por ejemplo, el Zurdo de Larrabía quiere ver a Marx y viaja a Londres en el 1848, que es cuando Marx hace el *Manifiesto [Comunista]*. Y lo encuentra, pero



Diseño de producción de Altuna para la película *Gringo viejo*, de Luis Puenzo.

lo encuentra escapando por una ventana, porque el tío andaba con la criada y su mujer lo quería matar. Y esta historia es real, ¿eh? Entonces, ver al Marx, que en lugar de estar escribiendo sesudamente *El Capital*, tiene líos de faldas con la criada, es lindo, ¿no? Es aceptar el otro lado de la vida, el otro lado de la referencia, qué sé yo. Y lo que son las casualidades. El *Time Out* lo hice en 1986. Y en el 87 me llama Luis Puenzo, que tenía los derechos con Jane Fonda para hacer *Gringo Viejo*, la novela de Carlos Fuente, que es la historia apócrifa de Ambrose Bierce en Méjico. Yo, dos años antes, había leído el libro, y en una de las historietas de *Time Out* metí a los dos protagonistas en Méjico, con Ambrose Bierce. Un año después de haberla publicado, me llama Puenzo para hacer el storyboard de la película.

¿Cómo se le ocurrió proponerte el trabajo?

Más casualidades. Cuando yo hacía publicidad, cuando hacía storyboards, él era director de comerciales. Y resulta que, sin conocernos, filmó storyboards míos. Incluso ganó un Clio con uno de ellos,

una publicidad de alpargatas. Por fin nos conocimos, que nos presentó Cascioli, el director de *Humor*, aquí en Barcelona, cuando él vino a presentar *La Historia Oficial*, que era la película que ganó el Oscar a la mejor película extranjera en el 85. Nos encontramos acá, nos presentan, y me dice: “Yo te conozco, hice storyboards tuyos”. “¡No me digas!” “Sí, el de las alpargatas. Con ese gané un Clio”. “Ah, qué bien”. Y después me salió con la propuesta ésta.

¿Y qué tal la experiencia cinematográfica?

Fue fantástica, porque toda mi vida trabajando en mi casa, sin equipo, sin jefes, sin horario... y de repente me encuentro a 6.000 kilómetros, con jefe, en equipo, con horarios, es una realidad completamente distinta y fantástica, porque conoces mucha gente y vives muy intensamente. Los tres meses que pasé allá los he vivido como si fueran diez años, muy apretadamente, con amistades que no se te olvidan más, viviendo una ficción: ganábamos mucho dinero, estábamos en Méjico, donde todo costaba nada; como era una producción de



Los desconcertados y contradictorios protagonistas de *Time Out* acaban de desembarcar en un nuevo e inesperado destino.

Hollywood teníamos chóferes que nos llevaban a todos lados, nos esperaban hasta las cuatro de la mañana cuando nos íbamos de juerga, y nosotros muchas veces nos sentíamos molestos porque nos estuvieran esperando; y eso de estar en medio del desierto, al sur de Chihuahua... Yo cumplía 47 años y me hicieron la fiesta de cumpleaños ahí, en medio del desierto. Lindo, ¿no? Además pude conocer a gente fantástica, como Bruno Rubeo, que era el diseñador de producción, el mismo que diseñó *Platoon* y *Dune*, un italiano muy talentoso. A Burt Lancaster, a Jane Fonda...

¿A Burt Lancaster?

Sí, porque en principio la película la iba a hacer él. Yo, a Gregory Peck no lo conocí. Seis días antes de empezar la filmación la aseguradora no quiso aceptar a Burt Lancaster porque tenía dos bypass y lo consideraban de muy alto riesgo, así que se fue. Y de prisa y corriendo lo llamaron a Gregory Peck. También conocí a Jimmy Smits... La verdad es que movernos en ese ambiente así de alto standing, en Méjico, fue una ficción.

Liquidemos, si te parece, *Time Out*. ¿Lo de dejar la serie con final abierto fue porque la dejaste a medias debido a que no estaba funcionando bien o porque querías aparcarla y luego retomarla?

Ahora no me acuerdo muy bien, pero creo que fue eso. Estaba empezando a producir *Imaginario* y había decidido no trabajar más con Toutain. Fue un momento medio conflictivo con él, porque claro, él quería que siguiese. Mi relación con él se mantuvo

bien siempre, pero le dije que me iba. Y él me decía: "¿Por qué te vas?". No me vendía en ningún sitio, y donde me había vendido me había vendido mal. Así que me fui con los franceses, me fui a Dargaud, donde ya había entrado con *Tragaperras* y con *Chances*. Yo pensaba que ya me quedaba en Francia, hasta que hasta descubrí que, claro, estaba tratando con franceses [risas]. Yo siempre digo que cuando empecé a trabajar allí abajo en la cancha del Huracán, pensaba que Columba era Hollywood. Cuando estaba en Columba pensaba que *Humor* o *Clarín* era Hollywood. Después, cuando estuve en *Humor* y *Clarín* pensaba que Europa era Hollywood. Y después pensé que Francia era Hollywood, no España. Al cabo del tiempo me di cuenta de que Hollywood no existe. La imagen que tengo de esa época era de muchas ilusiones. Recuerdo que hicimos un viaje con Juan Giménez a París y a los dos nos fue muy bien. Y me acuerdo de brindar los dos en Champs Elysées: "Ya estamos, ya hemos llegado". **"Hemos conquistado París..."**

Sí. "Nos han comprado". Nos compraban todo, era nuestro desembarco, nos esperaba una vida tranquila, sin sobresaltos y a verlas venir, ¿no? Establecidos en el sitio de más alto nivel de Europa, qué sé yo. Duró un año. Al año, Dargaud me dijo que no podía hacer los guiones que hacía y empezaron a censurarme. Me fui a Humano, donde me maltrataron, y en el 89 ó el 90 me fui del mercado francés para siempre, hasta ahora. Pero me acuerdo de la imagen nuestra, con Juan, muy contentos los dos... lamentable.

¿A qué te refieres con que te maltrataron? Imagino que querían quedarse los derechos...

Los derechos de venta. Esos siempre se los quedan. Es decir, para que te paguen bien, se tienen que quedar con los derechos de venta. Y claro, de alguna manera se están quedando con los derechos de autor, porque si tú compras mi historieta, me pagas bien y te guardas los derechos de venta, si mañana te dedicas a fabricar licuadoras, yo voy a tener que rescatar, pagando, esos derechos. Mientras tú los tengas y yo no los compre, mi material puede quedarse estancado para siempre. Tampoco tenía derecho a la venta personal. A mí me ha pasado, hace años, que Eura, en Italia, me pagaba a 300 dólares la página, pero Humano me decía: "No, 100". Y yo respondía: "Joder, pierden ustedes y pierdo yo. ¿Por qué no voy, hago la venta y ustedes la cobran?". Y que no. La explicación, más tarde la supe, es que te venden dentro de un paquete en el que van 5, 6 ó 10 autores. Si a la editorial le interesa uno, Humano quiere ubicar a cinco más. Por otra parte, del material que se vende, la editorial se queda el 50%. Y Dargaud con el 60. Entonces, fijate: una editorial te

vende, suponte a 100 dólares la página. Primero, el precio no es lo que uno quisiera, pero bueno... lo jodido es que en la liquidación te sale que el fotolito ha costado 70 y de derechos de autor te quedan 30, de las cuales, al 50%, te quedan quince. El fotolito, evidentemente, tiene un precio inflado; o sea, que a mí me están robando. Esto es lo que suele suceder en el mercado francés.

EL PODER DE LA IMAGEN

Tras *Time Out* te embarcas en la realización de *Imaginario*, álbum en el que recuperas al personaje de Beto Benedetti. Sin embargo, el tono de estas nuevas aventuras, aunque desencantadas y repletas de mala leche, están algo más tamizadas por el humor que las de *Ficcionario*, y desde luego resultan más ligeras. ¿Crees que trabajos como el mencionado o *Chances* eran demasiado duros, demasiado directos, y que necesitaban quizá de algo de distanciamiento?

No, sencillamente salieron así. Yo supongo que *Ficcionario* y *Chances* eran más viscerales, surgían directamente del primer choque con esta sociedad. Entonces, en *Imaginario*, hay ya otro enfoque, llevo unos años viviendo aquí y estoy ya dentro de todo eso. Además, llega un momento en el que uno tiene que entrar en el humor, aunque sólo sea para no llorar.

Este Beto es mucho más decidido y está mucho más integrado que el de *Ficcionario*, hasta tal punto que casi parece un personaje diferente.

Pero sigue protestón, sigue borde, sigue diciendo que todo es una mierda. Sigue teniendo que ver con el primer choque cultural de venir de América y encontrarme con esto; por un lado la ilusión y por otro el desencanto. Venir acá con todas las antenas para encontrar

Imaginario: el poder de la cámara... y eso que no había Internet.



un mundo mejor y encontrar un mundo que, si bien tiene comodidades, es tan cruel como el otro. Es decir, la única cosa que diferencia al primer mundo del tercer mundo, es que aquí se vive más cómodo a costa del tercero. Ése quizá haya sido el desajuste emocional que me llevó a hacer ese tipo de obras, que yo ahora lo analizo y lo razono, pero en el momento sencillamente me pareció que era lo que había que hacer. Como te decía antes, ahora entro en el humor para no llorar, porque al fin y al cabo yo pertenezco a una generación que ha sido derrotada en todas las líneas, ideológicas sobre todo. Joder, en la actualidad yo vivo cómodamente, pero mis ideas están lejos de haber triunfado, han sido derrotadas en todos los sentidos. Es más: nosotros hemos vivido en Argentina bajo una dictadura terrible, y cuando llega la democracia, que creíamos iba a ser la solución de todos nuestros problemas, no dio respuesta a ninguna de las necesidades de la gente. Ni en Argentina, ni en Bolivia, ni en Perú, ni en Venezuela, ni en Colombia, ni en Brasil, ni en todos los lugares en los que se vota. Y al votar, queda santificado el régimen y se dice que ahora se vive en democracia. Sí, pero eso no sirve, eso no es estar en democracia. Ojo, una dictadura es terrible y no estoy de acuerdo con ningún tipo de dictadura, pero lo que hay no es democracia. Y aquí, en toda Europa, se vive también un sistema liberal y con comodidades, hay una libertad de expresión bastante razonable, pero no se puede modificar nada. Entonces mira, yo pertenezco a una generación que hacía años creía que todavía se podían modificar las cosas. Ahora estoy bastante más desencantado. No he perdido mis ideas, pero tomo las cosas con una sonrisa de medio lado. Es decir, no quiero ser cínico; soy escéptico. No me regodeo en el cinismo. Eso es fundamental.



La amistad es el mayor tesoro. El inesperado reencuentro de los amigos, en Imaginario

En todos tus trabajos en solitario hay una gran preocupación por reflejar el impacto de los medios de comunicación en las personas —son abundantes las viñetas en las que muestras a alguien pendiente de alguna pantalla, en la que generalmente sólo hay violencia o pornografía—, sin embargo en ninguno es tan evidente como en éste. ¿Qué te llevó a tratarlo de una manera tan directa? ¿Crees realmente que la imagen televisada nos influye hasta tal punto? Hombre, los medios están omnipresentes. Cuando yo hice aquello, como siempre, lo que quería hacer era un futuro cercano. En parte, mi referencia eran los *paparazzi*, pero claro, yo siempre pensaba que el *paparazzi* se iba a quedar corto y que el paso siguiente era la cámara de televisión, y así fue. Lo que no preví, por

ejemplo, porque no me daba la cabeza para tanto, fue lo de Internet. Eso de que una chavala de 22 años llene su casa de cámaras digitales, y que tú con tu tarjeta puedas asistir a toda su vida, hombre, hubiera sido fantástico poder reflejarlo en el 87. Imagínate, hubiera dado el campanazo. En todo caso, tiene mucho de lo que se ve en la actualidad. Canales dando, digamos, el morbo. Hay una viñeta en la que entre los canales que se están disputando el *rating* hay uno que está transmitiendo la final de la NBA, y otro que está transmitiendo la

autopsia de un actor o algo así, no me acuerdo. No estamos tan lejos de eso. Estamos asistiendo a ejecuciones por televisión. Yo, los noticieros, los miro así, cerrando los ojos rápido. Ayer pasaron una ejecución, un talibán que mata a una mujer: ¡bam!, le pega un tiro, un disparo en la cabeza. Son cosas espantosas, ¿no? Es decir: se ha trivializado todo lo que es la violencia, todo lo que es la muerte, cosa que a mí me choca todavía, no tengo esa formación, no soy un chaval que se ha criado

con eso. Mis hijos están habituados, yo no, a mí todavía me angustia. Antes, cuando uno veía una muerte en cine, era una tragedia, había una coreografía para caer y todo eso, pero ahora la muerte es naturalista, ves cómo saltan los sesos y qué sé yo cuánto. Los jóvenes han visto tantas muertes de esa manera que ya no les asombra. Yo le escapo a ese tipo de cine, no me acostumbro, y menos si es en vivo, cosas reales. Cuando te pones frente a una pantalla a ver una película, finges creer en lo que te cuentan, pero cuando te la dan en un noticiero no hay qué fingir: si ves a un chaval de tres años que se muere de hambre con un buitre al lado esperando... joder, yo todavía no lo puedo ver, me duele, es muy duro para mí. Pero es algo generacional. En *Imaginario* me quedé corto, porque lo que yo trataba de mostrar, casi no tenía morbo, hoy en día no tendría ninguno. Una de las historias que más me gustan de las cinco que hice era

la de dos amigos que compran un billete de lotería, ganan y uno se escapa con el billete. Lo que yo reflejaba era la búsqueda para mostrar el momento en el que se encuentran. Todo el mundo espera que el otro lo estrangule, pero no, el otro lo que le reclama es la amistad perdida, ¿y eso qué morbo tiene? Hoy día, es casi naif [*risas*]. Por eso te digo que me quedé corto, ahora lo que se ve es infinitamente más terrible. Hace poco estaba con un amigo en Andorra, que había entrado en unos grupos de noticias de Internet, y me

decía: "Hoy, a las cinco de la tarde, si quieres, puedes entrar para ver cómo un tipo que es de origen japonés pero que vive acá en Cornellà, o no sé dónde, se va a masturbar en cámara". Y yo decía: Joder, ¿qué morbo tiene eso? Ver a un tipo masturbándose... Yo no sé, no me cabe en la cabeza. Eso, hace cinco años, no lo hubiera imaginado. Bueno, es lo que nos toca vivir, ¿no? Yo ya tengo 59 años y aún no sé qué voy a tener que vivir todavía. Mira, una anécdota. Cuando papá tenía ochenta y pico de

años, tenía parkinson, estaba enfermito, y yo lo sacaba a caminar por Buenos Aires. Y un día me hizo una pregunta que uno tiene que mirarla con ternura, ¿no? Me dice: «Tenés que explicarme algo: ¿Qué es el fax?». De esto hace diez años. Él no podía creer que una firma que yo haga aquí saliese en Buenos Aires. ¿Cómo le explicaría yo ahora, si viviese, Internet? ¿Cómo le explico que yo hago ahora la tira y la mando a Buenos Aires? Es lo que nos toca vivir, y lo que te rondará morena, porque ojalá que viva muchos años todavía. Es fantástico. Entonces, *Imaginario* lo hice en mi contexto y, hombre, me sentí orgulloso. Pero me quedé muy corto en muy poco tiempo. Si ahora tuviese que hacer ciencia-ficción, por supuesto que hablaría de Internet, pero me quedan pocos resquicios; la realidad virtual... pero eso ya lo hace y mejor Juan Giménez, que está haciendo algunas historias ahora. No sé, la verdad es que es difícil.

.....
**ENTRO EN EL HUMOR PARA NO LLORAR,
PORQUE AL FIN Y AL CABO YO
PERTENEZCO A UNA GENERACIÓN QUE HA
SIDO DERROTADA EN TODAS LAS LÍNEAS,
IDEOLÓGICAS SOBRE TODO. JODER, EN LA
ACTUALIDAD YO VIVO CÓMODAMENTE,
PERO MIS IDEAS ESTÁN LEJOS DE HABER
TRIUNFADO, HAN SIDO DERROTADAS EN
TODOS LOS SENTIDOS.**
.....

Probablemente, el leiv motif de *Imaginario* es la dicotomía entre lo que dicta el deber moral y la ineludible traición a sí mismo que conlleva el triunfo o la integración en un sistema que demuestra estar completamente corrupto. Beto se mueve a medio camino entre ambas opciones, pero cae más a menudo en la segunda. ¿Es el signo de nuestro tiempo?

Yo tengo muchos amigos periodistas, y hay un dicho en periodismo, muy conocido y absolutamente perverso, que es: "No dejes que la verdad te haga perder una noticia". Es terrible. Es una mierda ¿no? Pero también es lo que nos toca vivir. Mira, si tú agarras el premio Planeta de Maruja Torres y te pones a pensar: Bueno, es buena columnista, no ha copiado como Ana Rosa Quintana, pero seguramente debe de ser lo peor que ha escrito y por descontado que su libro se va a vender muchísimo. De unos años a esta parte, el Planeta se entrega a gente que se sabe de antes que va a vender, mediáticos. ¿A dónde vamos, cómo se trata el tema de la verdad, cómo se trata el tema de la ética dentro de lo que se da en los medios? Se está produciendo una trivialización, no sólo de la violencia en los medios, sino también de la cultura, de todo lo que nos rodea. La cuestión es reducir a consumible del momento todo lo que se produce, independientemente de su valor.

Claro. Es lo que hablábamos recién del cine, o lo que decía Pirandello sobre el teatro, que tú vas a una platea y ves a un actor que te miente y al que tú finges creer. Ése es el teatro. Del mismo modo, cuando te pones frente al televisor, tú finges creer. Es como lo de Figo. ¿Quién en su sano juicio podría discutirle a un tío al que le pagan mil y pico de millones que se vaya a cualquier sitio? Por 500 y por 200 y por 150 y por 90. ¿Qué es eso de la camisa y los colores? Por Dios. Uno finge la indignación, finge la traición, finge todo ese tipo de cosas, y así forma parte de todo eso. Este país... creo que des-

pués de 18 años tengo derecho a criticarlo, y que conste que también soy el más crítico de Argentina, ¿eh?, ojo. Pero es que este país tiene cosas que son terriblemente mediocres, como todo ese mundo de la prensa del corazón. No hay en el mundo una prensa más estúpida que ésta, y vende 14 millones de ejemplares por mes. Si te paras a pensar que la mitad de los españoles, según datos oficiales, no lee nunca nada, y que los que leen consumen 14 millones de ejemplares semanales de revistas del corazón, más otro tanto de revistas deportivas... Entonces, eh, ¿qué es eso de que España va bien? Si no existiese el sol, ¿cómo le iría a España? ¿Si no fuese un sitio turístico? ¡A ver! Pero es terrible, ¿no?

EROTISMO INTERNACIONAL

¿En qué año empezaste a colaborar con el *Playboy* y cómo llegaste hasta ellos?

En 1989. Fue también una de esas conjunciones astrales, que digo yo. A mí me llama desde Italia Vara Serboni, que dirigía el *Playboy* de allí y al que yo conocía de cuando trabajaba para las editoriales italianas. Serboni sabía que me salían bien las chicas y me pidió una historieta erótica. Entonces, yo se la

Las historietas eróticas de Playboy: acción sin reparos.



hago. Justo al mismo tiempo estaba en conflicto con los franceses. Había empezado a producir *Imaginario 2* y no me lo pagaban. Fueron meses de discusiones: que si no me pagaban, que si entregara, que si yo no quería entregarles nada si no me pagaban. Entonces voy a París, me encuentro con ellos y se plantea una reunión muy dura, un diálogo terrible. Yo les decía que yo vivía de esto, que me tenían que pagar, que si no, no les iba a entregar; y ellos, que si no entregaba estaba incumpliendo el contrato. Y allí, el tipo que discutía conmigo, con mirada de póquer, sin pestañear.

Yo siempre he sido igual: para mí, el editor está al otro lado del mostrador, no es un amigo, es un enemigo. Y el tipo aquél, que no hacía más que despreciarme cuando hablaba, hasta que le dije a Pascal, que era una amiga que me estaba haciendo de intérprete: "Decile que se vaya a la puta que lo parió". Y Pascal me decía: "Yo no puedo decir eso". "Sí, sí. Decile, de parte mía,

que se vaya a la puta que lo parió". Y le dijo: "Le está insultando" [risas]. El asunto es que me peleé con ellos. Yo, en un acto de soberbia argentina, pensé que podía ir a otra editorial, que enseguida me iban a comprar. "Si no arreglo con estos, a tomar por culo, me voy a Glénat". Y allá me fui, con mi carpeta, y me rebotaron de todos lados. Así que me encontré con 49 con tres hijos y sin trabajo. Unos días antes me había llamado Serboni. Hago ese trabajo, lo mando, y les gusta mucho. En el *Playboy* de acá estaba Luis Vigil, así que también le llevé la historietita a él para ver si le interesaba. Le gustó mucho y la vendí. Entonces, le digo a Vigil: "¿Te puede interesar si hago una por mes?". "Sí, fantástico". Llamo a Serboni, y lo mismo: "¿Te puede interesar si hago una por mes?". "Sí, fantástico". Y así empecé en *Playboy*, que a la larga se convirtió en un negocio, porque yo soy mi propio agente, entonces empecé a vender las historietas en el *Playboy* de España, Italia, Francia, Holanda, Australia, Croacia... qué sé yo, Brasil, Argentina. En todos, a

mil dólares el episodio, así que imagínate, vendiéndolo en cinco o seis países es un dinero. Y además tenía la publicación posterior en álbum. Ah, en Estados Unidos le vendí la serie a *Penthouse*; vendía a Coca Cola y a Pepsi [risas]. Y de eso he vivido hasta ahora. Lo de *Playboy* fue para mí una salida, y hasta ahora no me he animado a dejarlo, porque, la verdad, hoy día, tal y como está el patio, dejar algo te da miedo, pero bueno. Se me dio bien, y me dio muchas satisfacciones. Acá se han vendido 25.000 ejemplares de cada libro, que es mucho para lo que se vende en España.

Ya desde el primer momento planteaste tus historias eróticas como un divertimento, aunque en el fondo son más complejas de lo que parecen. Abundan los juegos de palabras, los dobles sentidos, y siempre procuras basar tus historias en equívocos, consiguiendo que resulten graciosas.

La historia es casi siempre la del cazador cazado.

Playboy es una revista

machista, una revista para hombres. Pero yo no soy machista, o bueno, pretendo no serlo, no quiero serlo. Ni quiero que me acusen de machista, ¿no? Entonces yo lo que trato es de argumentar. Siempre digo lo mismo: si haces una historia con una mujer fea e inteligente, te van a decir: "¿Por qué no puede ser bella e inteligente? ¿Es que las mujeres bellas son tontas?" Si por el contrario haces una mujer bella e inteligente, resulta que la haces bella porque es un objeto sexual, entonces no importa que sea inteligente. Al argumento se le pueden dar vueltas de cualquier manera, de modo que siempre vas a quedar mal. Yo, la idea que tengo, es hacer una historietita que tenga cierta moralidad divertida: al que es mala persona, tramposo o así, en general no le va bien. Finalmente hice unos cien episodios, de modo que hay repeticiones, chistes conocidos que adapto, qué sé yo. Lógicamente, te cansas, porque yo, al menos, no encontraba la forma de tener otro discurso, de decir otras cosas a través de la historietita. He hecho alguna historietita así con algún contenido, pero en general lo que se espera de ti

.....
**PARA EL PLAYBOY HE HECHO ALGUNA
HISTORIETITA ASÍ CON ALGÚN CONTENIDO,
PERO EN GENERAL LO QUE SE ESPERA DE TI
ES QUE HAGAS LAS ESCENAS DE CAMA Y
UN CHISTE QUE TE HAGA REÍR AL FINAL.
PUNTO. DESPUÉS, LO QUE HAYA DENTRO NO
IMPORTA.**
.....

es que hagas las escenas de cama y un chiste que te haga reír al final. Punto. Después, lo que haya dentro, no importa. Entonces el mecanismo de cada historia es repetitivo. Una página donde se presenta la idea, dos páginas de cama y una cuarta con remate. Además, es terriblemente cansado hacer parejas follando. Resulta muy difícil dibujarlas, sobre todo si tienen que tener algún interés erótico, qué sé yo. Resulta agotador. Y realmente hacía rato que ya no quería hacerlas. Entonces, al cabo de este tiempo, por fin voy a darme un descanso.

¿Te dieron alguna directriz sobre hasta dónde debías llegar en la representación del acto sexual? Lo digo porque en otras obras tuyas he visto imágenes mucho más explícitas. En *Playboy*, por ejemplo, nunca llegan a verse los penes, siempre quedan velados por algo.

En *Playboy* el límite es el pene en erección. Puedes mostrar un pene, pero en estado de flacidez. Después, el límite lo marca cada país. Es decir: en Europa, mis historias pueden ser publicadas en los países latinos y en Holanda, pero para Alemania son muy fuertes. En Estados Unidos, no pueden salir en *Playboy*. Son excesivamente fuertes. De ahí el paso a *Penthouse*. Hice muchas gestiones en *Playboy*, pero no quisieron de ningún modo. El problema es que para *Penthouse* me quedo corto, para *Penthouse* son historias naíf. En Australia, que me publicaron... qué sé yo, durante siete años, ponían un sellito negro donde estaba la penetración, aunque no se viera nada, ¿eh? Daba igual, ponían el sellito. Donde había una fellatio, sellito. Qué sé yo. Son cosas. En realidad, yo lo que procuraba al hacer las historias era ofrecer un erotismo algo distinto. Yo cuento siempre que *Playboy* es una revista que la compra gente de clase media para abajo: mucho empleado de banca, camioneros, bueno, gente de extracción variada. Pero la revista en general siempre

muestra la vida de alto standing: te muestran los mejores whiskeys, los mejores tabacos, los mejores coches, las mejores mansiones, y las mejores mujeres. Todo inalcanzable para el lector medio. Entonces, yo lo que quise fue hacer un erotismo cotidiano, en el que mis protagonistas, que podían ser los mismos lectores, sí consiguieran a las mujeres inalcanzables. Y mira, ahí tuvo un éxito notable.

En determinado momento abandonaste el formato de historietas autoconclusivas de cuatro páginas

para abordar una historia algo más larga, algo que no has vuelto a hacer. ¿No quedaste contento con el resultado? ¿No funcionaba igual?

No funcionaba igual. En *Playboy* de acá, cuando yo dije de hacer eso, me pusieron pegas, pero con tal de que siguiera saliendo todos los meses acabaron aceptando. Sin embargo, cuando empezó a salir, me puteaban todos los días. “¿Cuándo la terminas? ¿Cuándo la terminas? ¿Cuándo la terminas?” Tuve que bajar de páginas e inclusive no quedó lo que yo quería. Yo quería hacer algo mucho más duro y menos erótico. Yo quería hacer la



Historieta para *Playboy*. En general, el contenido no importa demasiado.

historia de una mujer perversa, algo más enfermizo, que digamos. Pero no lo logré. A la chica ésta yo quería hacerla químicamente mala, una mujer amoral, que no inmoral: amoral. La amoralidad a mí me seduce. Tengo algunos personajes hechos en la tira del *Nene Montanaro* que van por ahí; esa gente que no tiene conflicto de conciencia, y que entonces es superior a ti, porque no percibe una división entre el bien y el mal. Pueden destruirte tranquilamente sin plantearse culpas. Entonces, ese tipo de personalidad es muy superior, en general y en cuanto a poder, no éticamente, claro. Eso siempre me sedujo y esa chica era así. Algún día la retomaré.

Es curioso que, al contrario que otros compañeros de profesión, no has dedicado mucho tiempo a la ilus-



Hot L. A. Los antiguos paisajes de ciencia-ficción son ahora documento de lo cotidiano.

tración comercial. Únicamente he visto un par de dibujos para acompañar artículos precisamente en *Playboy* y poco más. ¿Por qué?

Y han sido horribles, esas ilustraciones. No me sale, no me gusta. No lo siento, y eso que he puesto las mejores intenciones en hacerlo, pero no me gusta, me salen mal, no las disfruto y no quiero hacerlas. No es lo mío.

CIUDAD CALIENTE

En 1992 empezaste a publicar *Hot L. A.* en la revista *Co & Co.* ¿Qué fue lo que te atrajo del tema?

Lo de Rodney King había sido hacía relativamente poco, y yo tenía bastante información sobre el tema porque a mí me seduce todo lo que sucede en Estados Unidos. Yo siempre digo que en alguna vida anterior he sido negro, porque me fascina esa cultura. Y me fascinó esa rebelión. Además, por mi ideología y todo eso, siempre he pensado que si hay alguna revolución social por venir en el siglo XXI, va a ser en Estados Unidos, que es el único lugar del primer mundo que tiene el tercer mundo dentro. Pero no un tercer mundo testimonial, sino un tercer mundo fuerte y con mucha gente. Además, es una expresión de deseo, qué quieres que te diga. Entonces, esa rebelión a mí me impactó mucho y obtuve mucha información sobre ella. Las historias que cuento ahí están muy documentadas. Me he inspirado en episodios que he leído en *Los Angeles Times*. Luego hay mucho de ficción; lógicamente, he inventado cosas. En el último episodio que salió

en la revista hay incluso una sugerencia futura. Ahí sí dejo una puerta abierta. Mira, cuando se produjo esa rebelión, había dos grandes bandas en Los Ángeles: los Bloods y los Crips; dos bandas irreconciliables que en aquel momento se juntaron. Entonces al FBI y a las fuerzas de seguridad, claro, se les planteó un problema, porque mientras estuvieran separados, y peleando entre ellos, discutiéndose sus calles y sus circuitos de droga, podían dejarles hacer, porque era problema de ellos, pero si se habían unido, como fuerza eran peligrosos. A eso se le unen algunos planteamientos radicales que hubo dentro mismo de la comunidad negra de Los Ángeles, más otras cosas que salieron en los diarios pero de las que después no se supo nada más, como el que todas las armas que desaparecieron cuando asaltaron y vaciaron las armerías no volvieran a aparecer nunca, ni siquiera en delitos comunes, que era lo razonable. Da para pensar que ni los asaltos fueron tan improvisados ni la rebelión tan espontánea, ¿no? Quizá hubo alguien, o algo, algún movimiento que todavía está ahí detrás... pero todo eso es ficción política. Eso es lo que ahí dejo entrever. Luego había otro episodio que no terminé porque *CO & CO* desapareció. Iba a sacar una especie de resumen en el que las autoridades hablaban del resultado del conflicto, y en el que afirmaban que todo había vuelto a su cauce, que en Estados Unidos los derechos humanos habían sido puestos a resguardo y que la propiedad privada también... pero había un trasfondo de inestabilidad. Después, el último episodio que salió, fue el que hice para la Semana Negra, que ya no tenía

nada que ver con el resto, pero me sirvió para terminar el álbum que me había pedido Rafa [Martínez, el editor de Norma].

Mientras veía las páginas más directamente centradas en la revuelta me parecía volver a ver los escenarios de *Ficcionario* o *Chances*, sin elementos futuristas, pero en esencia los mismos. No sé que me impresiona más, si la ironía o lo terrible del asunto.

Es que es la misma realidad. Es decir, yo no invento nada. Las cosas están, sólo hay que verlas. Más, si se tiene una visión política de las cosas. Más pesimista, menos pesimista, eso no importa. Pero las cosas están, tú las ves, se pueden retratar o no, idealizar, hacer ficción pero yo no invento nada. Es la misma realidad que he visto. Mira, el otro día, un amigo fotógrafo, Javier Bauluz, que es el único premio Pulitzer europeo, contaba una foto que hizo en Tarifa. Está la gente tomando el sol, bajo una sombrillita y todo eso, y en un primer plano, a unos diez metros, el cadáver de un sahariano ahogado. Eso es real. Está en la foto. Eso existe. Ese tipo de cosas están en todos lados. Sólo hay que verlas. Lo que pasa es que en esta época y tal y como está el mercado, las temáticas de la historieta no van por ese lado, van por otro. Si quieres publicar hay que hacer otras cosas. Hoy día lo que venden los editores son manga o superhéroes, y me parece legítimo, creo que tiene que existir ese espacio y me parece bien. Sin embargo, como tú sabes, yo me he formado con otra historieta. No con las lecturas que tienen ahora los chicos. Es decir, el superhéroe y el manga son cosas que me pillan lejos. Hombre, cuando era chico también yo he leído superhéroes, pero inclusive eso es distin-



Hot L. A.: ¿la lucha de razas o la lucha de clases?

to, porque el Batman y el Superhombre de entonces eran absolutamente distintos de los superhéroes de la actualidad. Entonces, ahora, yo voy un poco a contramano de lo que se lee, de lo que se usa, de la lectura habitual. Yo voy al Salón del Cómic de Barcelona y me siento perdido. A mí me parece legítimo que haya todo tipo de lectura, me parece bien, no me molesta que haya superhéroes y manga. Lo que me parece una lástima es que se pierdan las posibilidades narrativas que tiene la historieta para contar cualquier cosa, para abordar cualquier temática, y eso en la actualidad se va perdiendo. Lo que me parece que tendría que haber es, dentro de la historieta,



En esta página y la siguiente, un par de muestras de las tiras del Nene Montanaro.

otro tipo de lectura. Porque el cómic es como la literatura o el cine. ¿Por qué no hacer entonces, dentro de la historieta, todas las temáticas, como hay en el cine o en la literatura? ¿Por qué no puede haber un lector para eso? Es decir, alguno hay, porque me publican *Hot L. A.* Pero tú imagínate si yo tuviera que hacer esa historieta ahora, sin el apoyo de una revista previa.

Eso me recuerda a algo que declarabas en una entrevista que apareció en *El Periódico*, sobre que te resulta imposible preparar un álbum si antes no lo publicas en una revista. ¿Podrías ahondar un poco en este tema?

Imagínate. *Hot L. A.* son seis meses de mi vida. Si yo lo publico directamente en álbum, a mí me pagan 450.000 pelás. “El ocho por ciento del precio de portada sobre la mitad del tiraje”. Yo no puedo vivir de eso. ¿Quién vive de eso? Si no hay una publicación previa, y ni siquiera una, varias... sin venderlo a distintos países, no puedes hacerlo. Es elemental. Y esa historieta, porque soy yo, que si a lo mejor la hace un chaval de Hospitalet, no se la publican, ¿no es cierto? Imagínate que Mazzucchelli fuera de Móstoletos o de Hospitalet, y que le lleva al Rafa Martínez o a quien sea *La ciudad de cristal*. ¿Qué le dicen? Que “¿A dónde vas, chaval? ¿Qué pretendes con eso?” Es así, seguro. Al fin y al cabo, lo de *Hot L. A.*, lo hace un tipo más o menos conocido, con una producción, puede formar parte del mercado, puede tener una venta razonable. Pero si no, no pasa nada. Seguro.

Si añadimos a esto la situación con Francia, ¿qué previsión de futuro tienes? ¿Quiere esto decir que vamos a tardar bastante en ver nuevos álbumes tuyos?

Bueno, ahora, con Rafa, tengo firmado el contrato para *Chances*...

O sea, que Norma sólo se plantea reediciones.

Hombre, yo con todo lo que tengo de *El Nene Montanaro* da para hacer alrededor de 30 álbumes. Ya ha salido uno en Italia, pero aquí seguro que nadie me los publica. Puedes proponerlo. No sé. No hay otra posibilidad. Norma, de momento, prevé *Chances*, a lo mejor *Time Out*, *Ficcionario*... todo eso sí, pero más ya no. Lo que hice con Trillo, no, porque Trillo quiere el 50 % en lugar del 30, como habíamos pactado de siempre, y no me parece correcto. Siempre hemos pactado el 30 y el 70. Me sorprende lo del 50, no sé. Así que dije que no se haga, y entonces lo único que saldrá serán las obras como autor completo. Me gustaría que saliera *Time Out*. Y lo de *El Nene Montanaro*... hombre, ellos saben que lo estoy haciendo y que hay material. Yo incluso sugerí publicarlo en formato manga, ya que es tan extenso, son libros torrenciales. Y la historia de *El Nene Montanaro* es probable que no se haga en ningún lado, porque es vida cotidiana, no pasa nada. A mí no me gustan ni los héroes ni la violencia, y no los hago. Prefiero hacer esto del chico que tiene trabajo, lo pierde, que se junta con su novia, que se pelea, que se enamora de su vecina... Pero claro, es atípica. Refleja mucho la vida cotidiana, no sólo de Argentina, sino de aquí también, pero no interesa para publicar.

VIDA Y MILAGROS DE NENE MONTANARO

Si no me equivoco, la tira diaria de *El Nene Montanaro*, que aún sigues haciendo, también para *El Clarín*, empezó a publicarse en 1993. ¿De dónde nace este personaje y por qué vuelves a hacer tiras?

Por el mercado. Por lo menos, quería dejar de hacer *Playboy*, aunque luego finalmente no lo dejé hasta ahora, y también por tal y como se planteaba el panorama: las editoriales habían desaparecido, esta-

ba peleado con los franceses... y entonces me llaman de *Clarín* para hacer la tira; me lo pienso, pasa un año entre una cosa y otra, entre que acepto las condiciones y aceptan las mías, y vuelvo al diario. Y vuelvo a la temática costumbrista, a la crítica... hay mucha crítica a los últimos años del menemismo. La historia del Nene es la historia de un muchacho de alrededor de 20 años que se enfrenta a la falta de trabajo, a la corrupción, a problemas económicos terribles, a la desilusión. También hay un personaje, que es una especie de mi alter ego, que se llama el Zurdo de Larrabía. Es una especie de amigo grande que lo apadrina, y en los últimos tiempos lo ha acogido en su casa, porque al principio el Nene alquilaba un apartamento. Son personajes a los que les tengo cariño. Yo soy bastante riguroso para trabajar. Cuando sale un personaje que me gusta, que me seduce, siempre le hago una historia personal al tipo, aunque luego eso no aparezca, pero es algo que me ayuda a situarlo, un ejercicio de narración, que digamos. O mejor dicho, un ejercicio para narrar mejor. Si tú sabes de alguien quiénes son los padres, dónde se crió, qué estudió, a qué se dedica, cuál es su pasado... eso crea casi un retrato robot que cuando lo desarrollas y haces actuar al personaje, interiormente el tipo es coherente. Eso me parece un ejercicio fundamental. Y con el Nene Montanaro lo hice de esa manera. Tiene un padre que es un levantador de apuestas clandestino, una madre que es santera y un hermano que nunca aparece, pero que es un camello. Él es un chico con inquietudes, bastante idealista, un pelín ingenuo, y se ha ido de su casa porque no aguanta las peleas de sus padres... Vida cotidiana absoluta, que maneja dentro de los ámbitos así de Buenos Aires; vida urbana, salvo en el verano, que lo hago ir siempre a algún sitio de veraneo, no de alto standing, sino muy bajo. Y él no se paga las vacaciones, trabaja en un hotel, o va con el Zurdo, a la casa

que tiene en la costa, ese tipo de cosas. El personaje no tiene dinero. Tampoco hay violencia, en la tira. Sólo ha habido violencia una vez, en un asalto a un banco en el que el atracador se ponía una careta de Menem. Hay un contexto de toda esa historia en la que hablo en contra de la policía de forma terrible, y en la que el Nene Montanaro opta por estar de parte de los asaltantes en lugar de ponerse del lado de la policía. Y no es ninguna apología del delito, ni nada. La gente lo interpreta perfectamente. Saben por qué va eso. La verdad es que me gusta hacer la tira, porque me da presencia en Argentina.

¿Te resulta difícil ponerte en el lugar de un personaje 35 años más joven que tú y en una situación en la que no vives el día a día?

Me resulta relativamente fácil, porque tengo hijos y les he visto crecer. Además, tengo mucha gente amiga, muy joven, en Argentina. Tengo una buena relación en general con la gente joven. Y con esta gente en concreto tengo muy buena relación, y estoy muy pegado a aquello. En todo caso, el Nene tampoco es un protagonista, sino que es un testigo de cosas que pasan, de modo que tampoco me cuesta demasiado. El Nene es probable que lleve una vida un poco más madura que la de un chico de 20 años, pero es que tampoco me interesa contar las historias de un chaval que esté a la última moda de Argentina. En parte, el Nene es como mis hijos o como yo, que nos gusta el rock tradicional. Allá, el rock tradicional es fuertísimo, tienen éxito grupos que son rockeros herederos de Rolling, con raíces de blues y todo eso. También hay toda una onda postmoderna que también es urbana y que tiene muchos adeptos, pero el Nene no está en eso. En Buenos Aires, que es enorme —tiene 12 millones de habitantes—, hay un rock llamado barrial, de barrio, que es el que más adeptos tiene, y que es el rock que habla de la vida cotidiana. Un rock protestón, muy bien hecho, y



muy fuerte, muy energético. Los de Sinistro Total se volvieron locos escuchando un grupo que se llama Dividido, que musicalmente es excepcional.

¿Crees haber conseguido con el Nene un personaje más versátil que el Loco?

No. Yo creo que es el mismo estilo, pero en otra época. Lo que retrataba en aquel entonces era lo que se vivía en aquel entonces, y ahora trato —trato, ¿eh?—, de retratar cómo sería ahora. Lo que pasa es que los últimos meses se ha vuelto algo más participativo, porque se ha enganchado con una señora que es mayor que él y todo gira en torno a su romance. Lo que quiero mostrar es a dos chicos jóvenes, metidos en un problema de adultos, con sus problemas, egoísmos y sus contradicciones, porque los chicos están viviendo una aventura no desde la inocencia pero sí desde la buena fe, de la buena onda de estar enamo-

rados, y los otros están en una lucha de otro tipo.

Aunque es evidente que en la mayoría de las ocasiones intentas terminar la tira con un gag o por lo menos con un apunte divertido, no es menos cierto que en última instancia lo que prima es la legibilidad de todas las tiras como un conjunto, y que si hay que sacrificar el gag para que las escenas casen mejor, lo sacrificas. ¿Piensas las tiras del Nene ya como conjunto de cara a una posible publicación en álbumes?

No como álbum, pero sí para que tenga una legibilidad continuada. Hacer una tira diaria conlleva una progresión narrativa muy lenta, hay que refrescar continuamente la memoria, plantear de nuevo las situaciones, por eso digo que se parece al manga. Yo lo que intento es que los tiempos vayan muy seguidos, y nunca hay cambios notables de situación, porque todo eso al lector lo descolocaría un poco. Siempre

hay una progresión y una relación con lo anterior, soy muy cuidadoso en eso.

El color que tienen las tiras...

...es horroroso. Lo ponen en el diario. Yo sólo hago una mascarilla que no tiene nada que ver con lo que al final queda. Sale de cualquier manera. Es una decisión editorial, porque la portada y la última página del diario son en color. Entonces, nos han dado una cartilla con los números del color para que lo vayamos indicando, pero sí, sale muy mal.

¿Hay Nene para rato? ¿Cuánto tiempo crees que podrás seguir con el mismo personaje?

Mientras tenga ganas y no me echen... De momento me planteo seguir. No tengo fecha de terminar, no me lo he planteado.

UN MERCADO QUE SE DESMIGAJA

Aunque no seas demasiado optimista respecto al estado del mercado de la historieta, imagino que seguirás leyendo aunque sólo sea por placer. ¿Estás al día de lo que se publica?

Estoy más o menos al tanto de lo que se publica, pero no lo sigo. Sé lo que están haciendo los dibujantes y todo eso... que, por cierto, ese es otro aspecto en el que se baja el listón. Nuestros referentes,

Altuna se siente incómodo en su faceta de ilustrador. Esta muestra de su trabajo procede de la revista Playboy.



cuando yo era chico, eran dibujantes excepcionales. Ahora, he visto algún premio que han dado últimamente a dibujantes que en mi época en Columba no habrían entrado. Dibujantes que son absolutamente mediocres. Se está endiosando, o los chicos ven como muy buenos, a dibujantes que no tienen ni puta idea de narración. Pero nada. No hay rigor. Y claro, yo lo digo desde mi edad, desde mi formación, y puede ser la opinión de un carca, pero es la realidad. A mí que me digan que un dibujante es muy bueno y que yo le vea que tiene problemas de perspectiva, de narración, de todo tipo... Pero no es que me lo parezca a mí, ¿eh?, es a mi generación: Jordi Bernet, Alfonso Font, Juan Giménez... nos ponemos a analizar estas historietas y nos quedamos perplejos. "¿Y esto gusta? ¿A esto le dan premios?" A mí, de los jóvenes, me gusta mucho un chico que es muy buen dibujante que es Germán García, que está trabajando para el mercado americano. A mí me parece que ese tipo puede hacer cualquier cosa, pero no sé qué va a ser de su futuro, no sé lo que quiere hacer. Después hay un tipo como Javier Olivares, que me parece fantástico, pero es un trabajo que no es comercial, es de ruptura, es un trabajo difícil, digamos. Ni es masivo ni nada por el estilo. Tiene su propio rollo intelectual, su propia sensibilidad, no es historietita tradicional. La verdad, yo creo que entre los jóvenes, ahora no recuerdo los nombres pero hay tipos interesantes, pero claro... ¿Qué es lo que van a hacer? ¿Hacia dónde van? ¿Cómo van a evolucionar? ¿Dónde van a publicar? No lo sé.

La mayor parte de los lectores jóvenes, aunque dentro de esos temas haya algún trabajo que sea un poco más adulto, leen tebeos dirigidos a un público infanto-juvenil. Entonces, qué sucede. El antiguo lector, el tipo que hace quince años leía el *Zona 84* y ese tipo de revistas, se ha encontrado con que, con el correr del tiempo, las lecturas a las que estaba habituado no han continuado, no siguieron publicándose. Y no encuentra el cómic que a él le pudiera interesar. Entonces, si bien yo pienso que me parece perfecto que el superhéroe se lea a cualquier edad, en general pienso que alguien que disfruta con



En 1982, Altuna participó con una página en "El cómic vivo", experimento de narración improvisada en el que dejaron su aportación muchos de los autores habituales del Comix Internacional de Toutain.

Spiderman a los quince años, y después, cuando tiene veinticinco, lo sigue leyendo y no lee otra cosa, me parece que tiene un coeficiente infanto-juvenil, ¿no? El asunto es que después de los 25 años, cuando un muchacho empieza a tener otro tipo de preocupaciones y necesidades en la vida diaria, debería sentirse reflejado y tener una lectura que lo acompañe en la edad, que no se quede en lo que ha estado leyendo hasta ahora. Eso es lo que no se da, y eso es lo que yo entro a echar en falta dentro del mercado. Entonces se publica *Adolf*, y a mí me gustaría saber quién ha leído *Adolf*. Se publica *From Hell*, que a mí no me interesa pero, ¿de cuántos lectores estamos hablando? No sé. Con todo ese tipo de cosas, me parece que se van perdiendo lectores. Un tipo que llega a los 24/25 años, que empieza a trabajar, que

tiene su novieta, que quiere comprarse un departamento y que tiene otro tipo de preocupaciones, ¿va a seguir leyendo *Spiderman*? No es normal; no es razonable. Yo, al menos, pienso que no es razonable.

En todo caso hay otro factor en el que muchas veces no se hace incidencia, y es que los lectores de los 80 fueron desertando poco a poco. ¿Qué crees tú que pasó? Es decir, si las revistas desapareciendo fue porque se quedaron sin lectores. Y los lectores se fueron porque algo cambió en esas revistas. ¿Por qué fueron cayendo una tras otra? ¿Por qué no se siguieron leyendo?

Yo no puedo hablar mal de colegas, pero si tú ves las lecturas que había a principios de los ochenta y las que había a finales de los ochenta, en la misma revista, vas a ver un cambio de calidad.

A eso iba. Muchas veces los que no se han planteado un cómic adulto han sido los mismos autores, o los mismos editores, que no han aceptado sus propuestas. Es decir, antes lo comentábamos, Toutain te exigía ciencia ficción, a otros autores probablemente más tetas, etc., etc. Una vez que ese público empieza a estar hastiado de todo eso, ¿qué mas se le da? Viene a ser el mismo problema que comentas tú.

Claro. Lo de Toutain... Los autores se fueron yendo a partir del mal manejo de su agencia, entonces nos íbamos a Francia. Ese espacio que dejamos fue ocupado por otros autores, que no rendían lo que tenían que rendir o tenían otro tipo de cosas en la cabeza, otras temáticas. Y bueno, había muy buenos autores, porque en la generación que siguió a la mía estaban Prado, De Felipe, Beroy, que eran muy buenos... pero luego también ellos se empezaron a ir de la editorial a partir de que no había una buena agencia. Más o menos lo mismo ha ido pasando con el

resto de las editoriales-agencia. Y se empiezan a ir porque se desencantan de publicar su material de forma individual, pero todo forma parte de una caída libre, en todo el mundo. En Francia, por ejemplo, cuando yo estuve en ese mercado, me encontraba con que, por mes, había... qué sé yo, ciento y pico títulos que salían a la venta. Se publicaba tu libro y estaba en el anaquel principal durante una semana, pero a la semana siguiente desaparecía porque venía otra camada y se ubicaba. Y si tenías la mala suerte de salir en la semana que salía Uderzo o alguna de las historietas emblemáticas

francesas, bueno, no vendías nada, o vendías muy poco, y el mercado iba sacando libros que únicamente iban al anaquel del fondo, porque no tenían tiempo de exposición ni de promoción. En Francia llegó a haber hasta incendios sospechosos en depósitos, ¿eh? Hubo muchas cosas raras en ese mercado. Es que lo que sucedió en Francia, o lo que sucedió aquí, fue que había mucho material que no tenía demasiada calidad o que ya apuntaba más bajo, pero que se encontraba más barato, fue un fenómeno mundial. Para ese entonces ya empezaban, a finales de

.....
**SE ESTÁ ENDIOSANDO, O LOS CHICOS VEN
COMO MUY BUENOS, A DIBUJANTES QUE NO
TIENEN NI PUTA IDEA DE NARRACIÓN.
PERO NADA. NO HAY RIGOR. Y CLARO, YO
LO DIGO DESDE MI EDAD, DESDE MI
FORMACIÓN, Y PUEDE SER LA OPINIÓN DE
UN CARCA, PERO ES LA REALIDAD. A MÍ
QUE ME DIGAN QUE UN DIBUJANTE ES MUY
BUENO Y QUE YO LE VEA QUE TIENE
PROBLEMAS DE PERSPECTIVA, DE
NARRACIÓN, DE TODO TIPO...**
.....

los ochenta, a desembarcar las empresas americanas; el manga ya desembarcó en el noventa y pico, a muy bajo precio, con condiciones que si uno se las pone a pensar... El editor, que no es ningún benefactor de la humanidad, sino un comerciante, dice: "Por qué voy a ocupar diez páginas de mi revista pagando a 25.000 pelas la página si puedo llenar esas mismas páginas por 500 pelas?" Es muy simple, yo lo transformo todo en política: si tú tienes una fábrica de neveras en España, que está en funcionamiento pero que tiene las cargas sociales de los empleados y trabajadores, todas las naves industriales que necesi-

tas para moverte, las máquinas y las herramientas, la distribución y venta de ese material, y cada nevera te sale a la venta en la calle a 50.000 pelás, tú de esas ganas 10.000 y todo lo demás se te va en el camino. Pero viene una empresa de Estados Unidos o de Alemania y te dice: "¿Y qué tal si importas?" Importar te sale a nada y te sacas un margen de 15.000 pelás, sin cargas sociales, sin tener que accitar las maquinarias de venta para no perder clientes, porque es una marca ya impuesta, como Miele o Westinghouse. Joder, ¿qué haces? Exactamente lo mismo pasa con la historieta. Si viene *Batman*, no jodamos, que ya está puesto, en lugar de tener que pagar a un colaborador, te viene todo hecho; te llega un fotolito, lo publicas y ya está. Con el beneficio, en algunos casos, de que los contratos que se firman dicen que tú rindes por la venta. Lo que no vendes, se salda, y los saldos no rinden derechos de autor. Lo americano que se salda aquí, no rinde derechos de autor. Es más, los que somos autores que producimos en España pensando lo que se vende de saldo en América Latina de nuestros trabajos, no cobramos un duro. Un duro. Ésa es la realidad del mercado económico. La globalización tal cual. La historieta o el mundo editorial no es una isla, es igual que el resto del mundo. El mercado manda, ¿no? ¿Qué es lo que está pasando? Que se está modificando el lector. Antes había un lector abierto, ahora hay un lector más cerrado. Lo ves también en Argentina, en todas partes pasa lo mismo: vas a una feria del cómic y ves chavales jóvenes que van detrás del manga o los superhéroes, y que a uno lo desconocen, por supuesto, y no saben qué es lo que haces, porque no estamos dentro de sus lecturas habituales. Que me parece hasta razonable, porque si yo hago una historieta más adulta, me parece que un chaval de quince años a lo mejor necesita otro tipo de diversión, pero me parecería bien que un tipo de 25 ó 27 ó 45 años. si quiere tener una lectura adulta, me pueda leer, o pueda leer a algún otro autor que pudiera interesarle; eso es lo que no hay.

El mercado es muy cruel en ese sentido. Este mercado, esta forma de vender, ha dejado sin trabajo a ¿cuántos autores españoles? ¿Cuántos chavales ahora no pueden trabajar porque tienen que competir con el precio de página? Cualquier chico que quiera publicar ahora sus historias o va en plan medio fanziner o va a una editorial que, a lo mejor paga, pero paga muy, muy poco. Eso es lo que hay. No sé cuándo va a llegar el punto de inflexión. **U**

En la etapa final de Comix Internacional, Trillo y Altuna publicaron una exquisita serie de historietas autoconclusivas de una página, de tono generalmente humorístico.



ALTUNA en española

Un repaso a la obra del autor argentino a este lado del charco, siguiendo sus álbumes y series más importantes. Las fechas indican el año de publicación de la obra en nuestro país, mientras que el orden sigue el de producción original. TEXTO: ÓSCAR PALMER

EL LOCO CHÁVEZ

Norma, 1991

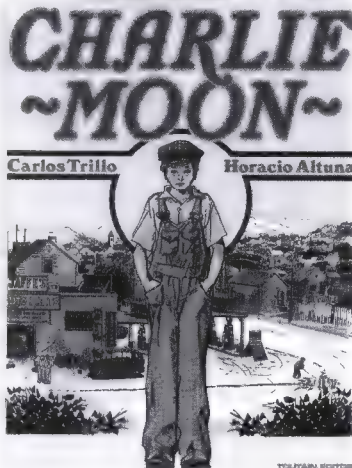
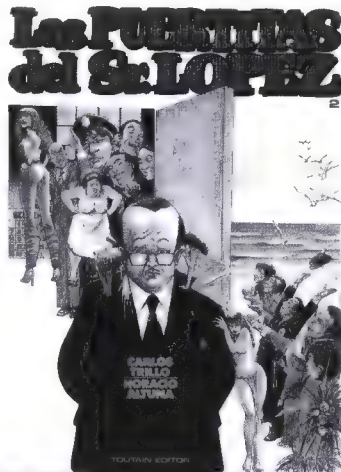
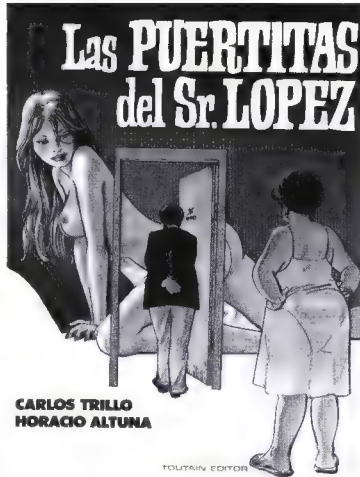
Pese a ser la primera obra del tándem Carlos Trillo-Horacio Altuna, *El Loco Chávez* es también la más dilatada en el tiempo (de 1975 a 1987, nada menos), de modo que, aunque encabece nuestra lista, no estaría de más aclarar que las historietas de muestra incluidas por Norma en la única recopilación de este material publicada en nuestro país son posteriores en el tiempo a otras de las aquí reseñadas. En todo caso, esta serie de tiras diarias, publicadas originalmente en el periódico argentino *El Clarín*, dan buena muestra del talento de Trillo y Altuna para manejar el costumbrismo con total convicción, dando vía libre principalmente al humor pero sin rehuir en ningún momento los momentos dramáticos; tratados, eso sí, sin tremendismo y prescindiendo de esa irritante tendencia a la lágrima fácil que suelen exhibir otros autores menos capaces cuando quieren emocionar a sus lectores. Aquí, si

surge la emoción, lo hace sin duda debido a la autenticidad de los sentimientos tratados y al enfoque naturalista escogido por los autores. En ocasiones, las anécdotas son tan sencillas (y a la vez tan complejas) como la historia de un hombre que se enamora de una chica mucho más joven que él. Otras, podrían parecer a priori más serias o "importantes", como la odisea de un juez derrotado por las hipocresías que rodean su vida (las de la justicia, las de la sociedad, las de su propia existencia), que intenta redimirse haciendo de su capa un sayo y mandando al carajo las convenciones, a pesar de la firme oposición de su familia y sus colegas. Sin embargo, casi todas las historias (salvo las que narran las correrías sexuales del Loco) mantienen el mismo peso en nuestra memoria, porque la riqueza de matices con las que están desarrolladas, tanto las previsiblemente más profundas como las engañosamente ligeras, excede la anécdota en sí para transformarla en un cúmulo de sensaciones, de genuinas *tranches de vie*.



**LAS PUERTITAS DEL
SEÑOR LÓPEZ 1 y 2**
Toutain, 1983, 1984

El mejor resultado de todas las colaboraciones entre Trillo y Altuna, a juicio de este último, es esta colección de historietas cortas protagonizadas por el señor López, un oscuro oficinista apocado y pusilánime hasta límites insospechados cuya única puerta de escape ante las humillaciones que sufre diariamente, tanto en el trabajo como en casa, es la puerta del cuarto de baño, estancia en la que se refugia para fantasear sobre las otras vidas que hubiera podido llevar y en las que, no por casualidad, también suele acabar escaldado. Lo que empieza como una serie de aventurillas divertidas sobre el matrimonio, el deseo o la ineptitud, deriva rápidamente hacia una comedia de costumbres bastante sangrante y, puesta en su contexto (el de la dictadura), osada y muy, muy crítica respecto a temas como la censura, la tiranía, el poder del ejército, el abuso laboral, la corrupción política, las desigualdades sociales, etc. Todo ello recalcado y reafirmado por una estructura dual de los episodios que es uno de sus mayores hallazgos. De este modo, Trillo y Altuna se permiten bromear sobre la llegada de un nuevo y terrible jefe a la oficina de López metiendo a éste en los pasillos de la nave *Nostromo*, la de *Alien*, o recochinearse de la censura creando en la mente de su infeliz protagonista un mundo en el que los bocadillos que flotan sobre las cabezas de los personajes son visibles por



todos... incluso por la policía, que hace desaparecer a todo aquel que piense algo "inconveniente". Este equilibrio constante entre realidad y ficción, puestas ambas al servicio de una misma idea y del humor, es lo que hace que tanto una cosa como la otra ganen resonancia y eficacia. Lo más admirable de todo es que ha aguantado perfectamente el tiempo pese a que algunas de las características coyunturales que la inspiraron hayan desaparecido. Lo que viene a demostrar una vez más que las ideas puestas al servicio de una historia siempre son más poderosas que las historias puestas al servicio de una idea — salvo excepciones más poderosas aún, como quizá *El Acorazado Potemkin*, aunque eso sí que es otra historia—.

CHARLIE MOON
Toutain, 1990

Delicioso trabajo de Trillo y Altuna sobre las vivencias de un muchacho sin hogar en la Norteamérica de la depresión. Charlie sobrevive haciendo los más variados trabajos, generalmente a cambio únicamente de comida y cama, para enfrentarse diariamente a la cara oculta del *American Way of Life*. Racismo, crueldad, explotación, crimen y asesinato son algunos de esos elementos aparentemente ocultos a la gran mayoría, pero perfectamente visibles para unos ojos aún no contaminados por la indiferencia o las ideologías. Las historias de Charlie Moon podrían ser perfectamente el equivalente moderno de las aventuras de Tom

Sawyer y Huckleberry Finn, sólo que algo menos agitadas y sustituyendo el humor por un punto de vista crítico más acerado. En el fondo, se trata de un precedente claro de *El último recreo* en tanto que se mueve en las mismas coordenadas, aunque sin los elementos de ciencia-ficción de ésta. Tanto en una obra como en la otra, el factor más importante es el del paso iniciático de los chavales hacia el mundo de los adultos. La principal diferencia entre ambas, dejando al margen el componente fantástico de la segunda, es que en *Charlie Moon* los indicadores sexuales de este despertar quedan en segundo plano (la única historia en la que se trata el sexo directamente demuestra que Charlie aún no está preparado para dar el paso; aún es un niño), haciendo por el contrario más incidencia en la noción de que crecer no es sólo perder la virginidad, sino también cierta inocencia o modo de ver las cosas, para empezar a adoptar la vestimenta moral (o inmoral, depende) de los adultos: su crueldad, su indiferencia, su hipocresía... en definitiva, su ceguera.

MERDICHESKY Toutain, 1987

A medio camino entre la comedia bufa y el riguroso género negro, *Merdichesky* es la historia de un policía judío de improbable nombre y aficiones más improbables aún (lee poesía y le gustan la música y las mujeres sensibles), al que su merecida fama de incompetente le convierte en el candidato ideal para proteger a una bella activista amenazada por alguien poderoso que precisamente ha movido los hilos para que no tenga

una protección adecuada. El agente Merdichesky no sólo no cejará en su empeño de protegerla pese a sus múltiples fracasos (se ha enamorado de ella), sino que

además intentará desenmascarar al hostigador en las sombras, aunque, al igual que en los libros de Chandler, aquí no importan tanto los vericuetos de la investigación —prácticamente inexistente—, como las conclusiones derivadas de un contacto constante con el crimen y la corrupción. En todo caso, y pese a un constante y evidente hálito pesimista (el crimen no sólo paga sino que además, generalmente, queda impune) *Merdichesky* es una comedia típicamente neoyorquina que aprovecha adecuadamente las enseñanzas de Woody Allen, ante cuya influencia se han rendido declaradamente tanto Trillo como Altuna, sus autores. De hecho, hay un personaje, la madre de Merdichesky, que parece directamente inspirada en la insoportable madre de Allen en *Edipo Reprimido*, aquel mediometrage con el que el creador de *Annie Hall* participó en *Historias de Nueva York*. Al igual que aquella, la señora Merdichesky representa una tortura continua para su hijo y no pierde ocasión de ponerle en ridículo, acentuando aún más el contraste entre nuestro protagonista y aquellos que les rodean.

Siguiendo con los paralelismos,

podríamos afirmar que *Merdichesky* es el perfecto remedo policiaco de *Sueños de un seductor*, si Allen soñaba ser como Bogart para conquistar a las chicas, pero era incapaz de ser otra cosa que Allen, Merdichesky sueña con hacer justicia y vencer a los corruptos para descubrir que no es sino un policía sin vocación desbordado por las circunstancias.



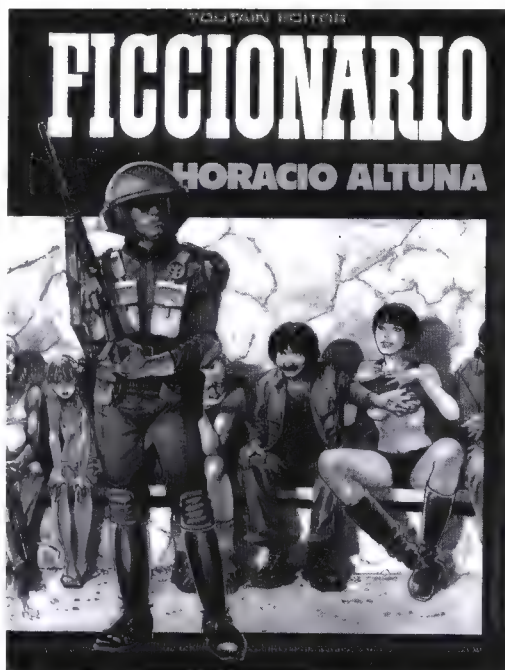
EL ÚLTIMO RECREO Planeta-DeAgostini, 1998

El pesimismo que venía filtrándose gota a gota en los anteriores trabajos de Trillo y Altuna (la imposibilidad de cambio del señor López, la amargura de Charlie Moon, la corrupción que impregna el mundo de Merdichesky...) eclosiona finalmente en este impresionante y negrísimo tebeo, de lectura tan incómoda como apasionante. *El último recreo* es una suerte de *El señor de las moscas* futurista, en el que todos los seres humanos adultos han desaparecido a causa de la explosión de una bomba tan peculiar como aquella que mataba a las personas y dejaba intactos los edificios: la bomba sexual, un perverso artefacto que acaba con todos aquellos en edad de mantener relaciones sexuales. En realidad, lo de la bomba es lo de menos. No es sino un punto de partida, una excusa perfecta (sobre todo en un momento, principios de los ochenta, en el que el miedo al holocausto nuclear aún rabiaba con fuerza) para situarnos en el escenario elegido por los autores: un mundo infantil en el que los niños no sólo demuestran ser víctimas de la locura de sus padres, sino también portadores del mismo virus, el de la inmadurez (entendida, en este caso, como concepto global). La lucha por la supervivencia les lleva, cómo no, a agruparse en pandillas de diferentes signos, y a defender o a atacar a los que no comulgan con sus actitudes vitales. Aparte de ser una lectura repleta de simbolismos (la muerte del niño, en este caso *real*, que conlleva el paso a la madurez; el abandono de una forma de ver y vivir el mundo —los juguetes desparramados por la carretera—; la necesidad de trascender comportamientos irracionales si queremos prosperar como sociedad —la pareja interracial—; etcétera, etcétera...), *El último*

recreo es una odisea verdaderamente apasionante, en la que, a lo tonto a lo tonto, de un modo aparentemente ligero y mucho menos farragoso que este texto que estás leyendo, se nos narra nada menos que la reconstrucción del mundo, a partir de cero y dejando, o intentando dejar atrás, la podredumbre de una sociedad completamente estancada que está muerta

antes incluso de que caiga la bomba (al igual que el Madrid de Dámaso Alonso, las urbes de Altuna son ciudades de «más de un millón de cadáveres», sólo que sus habitantes no lo saben; únicamente en esta obra se da el paso de ese estado mental a una realidad física irreversible). En todo caso, ni Altuna ni Trillo son ingenuos, y la obra tiene una estructura apropiadamente circular que deja, siendo optimista, no uno, sino dos interrogantes en el aire. Siendo pesimista, prácticamente dos certezas.

[Para un análisis más exhaustivo de esta obra, ver el excelente texto de Eduardo García Sánchez aparecido en el número 11 de esta misma revista]



FICCIÓNARIO Toutain, 1985

Tras el mundo post-apocalíptico de *El último recreo*, Altuna dio un paso más allá, en su primer tebeo sin Trillo, creando un mundo más caótico aún: el de Beto Benedetti, un emigrante que malvive en los sectores marginales de una ciudad sin nombre, situada en un futuro cercano en el que la violencia, el asesinato institucionalizado y el abuso burocrático llevado a extremos vejatorios son constantes asumidas por los ciudadanos. Sin embargo, y pese a la extrema y desarmante brutalidad de muchas de las historietas incluidas en este álbum, Beto es un personaje positivo que busca, dentro de lo posible, la rebelión, en

forma de pequeños triunfos, de pequeñas burlas a un sistema criminal e inhumano que le impide con toda su maquinaria sobrepasar cualquier parámetro establecido. *Ficcionario* puede entenderse, por tanto, como una crítica furibunda y exacerbada, no exenta de cierto componente rabelaisiano, a ciertos comportamientos de la sociedad occidental, o como un canto a la irreductibilidad del espíritu humano indistintamente («al menos no me pueden quitar mis pensamientos», se consuela Beto mientras manda al carajo a un burócrata que acaba de humillarle). En cualquiera de los dos casos, se trata de una lectura intensa; divertida a ratos, escalofriante por momentos, incómoda la mayor de las veces, pero necesaria al fin y al cabo.

TRAGAPERRAS Toutain, 1986

Pese a repetir el esquema de *Las pueritas del señor López* (es decir, historietas de estructura dual y unión temática, aunque con la novedad de que se prescinde de un protagonista único e inmutable para dar cabida a diferentes personajes, cada uno con su voz particular), *Tragaperras* es, quizá, el trabajo más liviano de la pareja Trillo-Altuna, aunque siga resultando divertido y contenga una historieta ciertamente brillante, *Fantasmas*, reflexión

amarga y otoñal sobre la dictadura, aparentemente fuera de lugar en un álbum principalmente lúdico y humorístico, dedicado, además, al sexo. Y digo aparentemente, porque en realidad tiene bastante más que ver con el resto del conjunto de lo que en principio pudiera parecer, ya que, si bien se diferencia

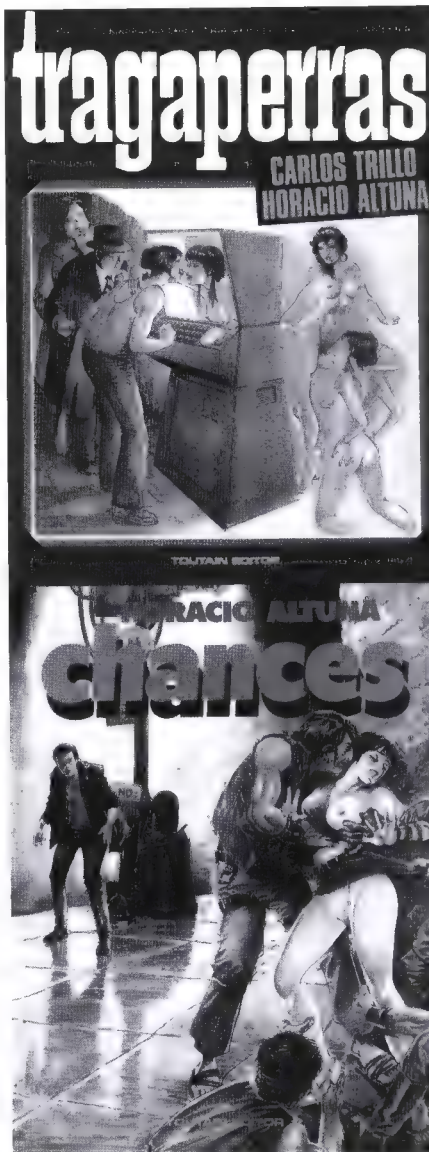
completamente en el tono en el que está narrada, no por ello deja de hacer referencia a un determinado tipo de represión, aunque no sea la sexual, que es la que destaca en el resto de las historietas. Del mismo

modo, enlaza evidentemente con historias como la de la mujer golpeada en prisión por un mando del ejército, o la de la pareja que sólo puede hacer el amor en lugares públicos (un nuevo guiño a Woody Allen, esta vez al segmento italiano de *Todo lo que usted quiso saber sobre el sexo y nunca se atrevió a preguntar*), en huida constante de unas autoridades de corte claramente militarista. Así pues, un nuevo golpe de tuerca a los temas habituales de los autores, sólo que desde una óptica mucho más ligera (sobre todo de ropa; indudablemente, la combinación erotismo/humor que tan buen resultado le dio a Altuna en *Playboy* ya estaba presente aquí, si bien, por motivos obvios, el desarrollo argumental de la historia todavía primaba por encima del contenido sexual).

CHANCES Toutain, 1987

Desesperanzada visión de un futuro cada vez más cercano en el que las barreras sociales se hallan perfectamente definidas (con muros de hormigón inclusive) sin que exista la

posibilidad de burlarlas. Riff es un joven criado en un laboratorio, clonado a partir de las células de un rico industrial, que ha conseguido escapar del centro en el que está recluido a la espera de que su "padre genético" le necesite como donante de órganos para su propio cuerpo. *Chances* es la historia, mitad viaje



iniciático, mitad descenso a los infiernos, de su intento por sobrevivir en la parte baja de la ciudad: un lugar dominado por la violencia, la pobreza y la desesperación, cuyos habitantes se ven abocados al crimen o a las drogas como modo de supervivencia y escape. Altuna alcanza nuevas cotas de prolijidad, logrando un balance perfecto entre el detallismo enfermizo y la claridad compositiva, y firma de paso algunas de sus páginas más bellas (entre las que sobresale como una perla la secuencia final en la comisaría) en un álbum que produce sentimientos encontrados: por un lado, la admiración ante la destreza narrativa del autor y la barroca fluidez de su pincel; por otro, el dolor ante la intensidad de la miseria que nos asalta desde sus páginas: gente que vive en enormes cementerios de coches, niños que se suicidan en fotomatonés, parejas que follan en la calle a cambio de unas perras... En *Chances*, la basura y la violencia son omnipresentes, como si se hallaran sumidas en un duelo por ver cuál de las dos cubre más espacio. Es, junto a *Hot L.A.*, la obra más impresionante de Altuna en solitario.

TIME OUT

revista *Zona 84* nos 19-23, 1986

Regreso de Altuna a la comedia en una suerte de homenaje a sus filias (*El cartero siempre llama dos veces*, Woody Allen, *Pedro Navajas*, *La carga de la Brigada Ligera*...), a la vez que compendio de sus temas habituales (la depresión americana de *Charlie Moon*, el futuro inmediato de *Ficcionario*, el Nueva York de *Merdichesky*...) y broma privada (los protagonistas son Carlos Trillo y un trasunto del dibujante). Se trata de una parodia del subgénero de los viajes en el tiempo, lastrado quizá por un exceso de ver-

borrea, que en ocasiones contribuye a provocar un efecto de hilaridad pero que en otras sencillamente ralentiza la lectura más de lo necesario: casi se diría que el autor siente la necesidad de introducir un gag prácticamente en cada viñeta, y lo cierto es que los hay brillantes, pero la acumulación juega en su contra.

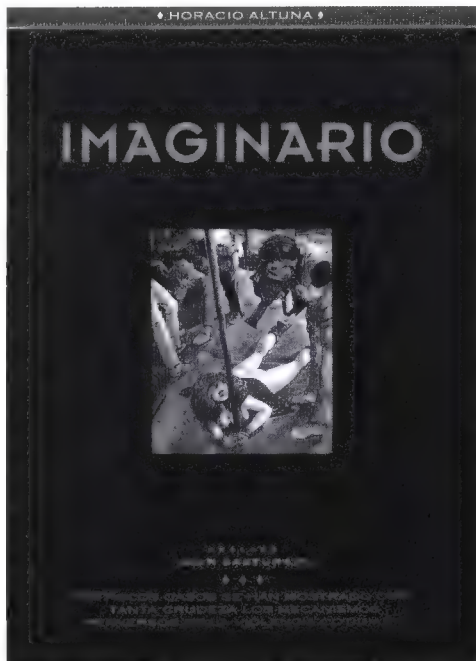
Por lo demás, el principal problema de *Time Out* es que acusa un armazón narrativo endeble y poco definido: el recurso del viaje temporal, como excusa para contar cualquier historia que al autor le apetezca en un determinado momento, no es el aglutinante que debería haber sido, sino que, muy al contrario, contribuye a la sensación de dispersión que deja la lectura del tebeo; no hay progresión dramática y ninguno de los encuentros parece afectar en exceso a los personajes. Parece que lo único que se busca es la carcajada. Que no es poco (sobre todo cuando se consigue, como es el caso) pero

sí algo menos de lo que se le puede exigir a un autor como Altuna.

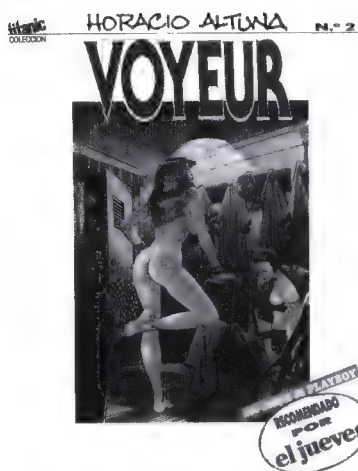
IMAGINARIO

Ediciones B, 1993

Nuevas aventuras de Beto Benedetti, rebautizado Marc para la ocasión gracias a la inventiva de los editores franceses de Altuna («En Francia siempre están poniéndole sus propios nombres a las cosas. En todo el mundo se le llama fax al fax, pero ellos no, ellos lo llaman *télécopie*; y a Beto lo llamaron Marc»). Es, pues, un regreso al deprimente mundo de *Ficcionario*, sólo que visto desde otra perspectiva: Beto ha legalizado su situación y trabaja como reportero de una cadena de televisión. Cámara al hombro, trilla las calles en busca de una noticia lo suficientemente morbosa o escabrosa como para que le pasen a antena; si no las encuentra, no



cobra. Así pues, esta vez le toca el papel de testigo, y no el de víctima, si bien tampoco se trata de una posición cómoda, ya que su situación le obliga a menudo a tomar decisiones que van en contra de su moral. Centrado, pues, en los resbaladizos vericuetos de la ética y en la habitual ausencia de la misma, *Imaginario* es un trabajo más unitario y mejor estructurado que *Ficcionario*, sin embargo, también resulta algo más ligero y, desde luego, bastante menos impactante, sobre todo si se conoce su precedente. En todo caso, se beneficia de un desarrollo más largo en cada una de las historietas que lo componen, de un sano y negro sentido del humor (que no es desmitificador ni postmoderno, sino que deja entrever perfectamente el horror que se esconde detrás de la risa), y de un color más logrado que en anteriores trabajos. Quizá el mayor problema resida en su continuo hincapié en una idea actualmente asumida prácticamente por el colectivo: que la ética en el periodismo, sobre todo en el televisivo, ha desaparecido reemplazada por un "todo vale" que permite la emisión de las mayores basuras o atrocidades, siempre y cuando éstas permitan ir un paso por delante de la competencia. No obstante, el mensaje sigue siendo válido, sólo que ya se sabe: cuanto más se repite algo, menos impacto produce. Es lo que ha pasado con la violencia televisada, y es también el riesgo que corren algunas ideas, por buenas que sean.



VOYEUR El Jueves, 1991

Primera recopilación de las historietas eróticas de cuatro páginas realizadas por Altuna para la revista *Playboy*. Se trata de aventurillas bien realizadas y bastante por encima del nivel medio de la historieta erótica; sin embargo, para proporcionar cierto disfrute, necesitan de cierta predisposición por parte del lector, bien por adhesión incondicional a la obra del autor, bien por afición a unas pajillas más sofisticadas de lo habitual. El caso es que se nota una preocupación por realizar un trabajo competente y profesional (que lo es) y por no tomar al lector por tonto, ofreciendo argumentos perfectamente pensados para terminar mediante un retruécano final, la mayor de las veces eficaz, lo que denota un buen conocimiento de los mecanismos internos propios del chiste. Evidentemente, la monotonía propia del género y la repetición del esquema narrativo acaba por cansar a cualquiera, pero sería injusto negarle a Altuna el valor de haber sabido crear un producto digno y perfectamente defendible dentro de las coordenadas para las que ha sido concebido.



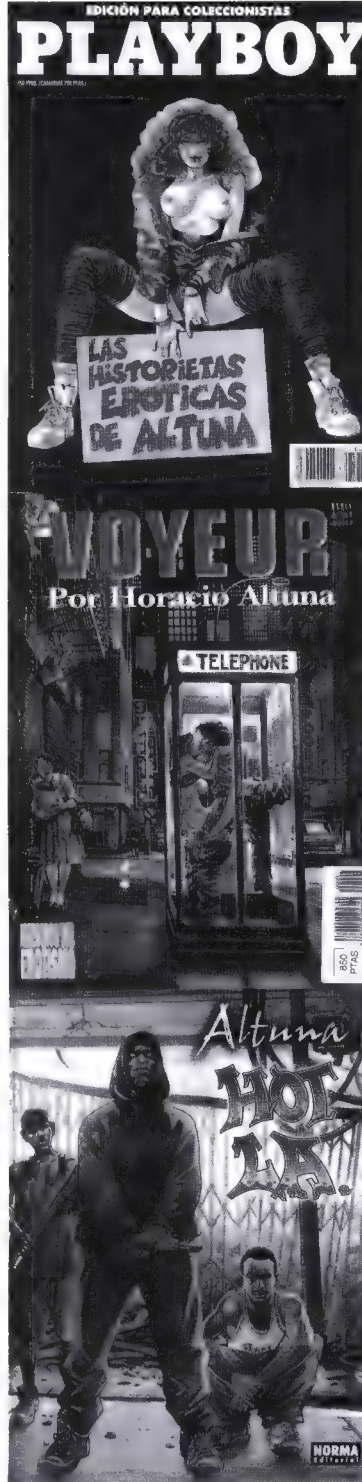
LAS HISTORIETAS ERÓTICAS DE ALTUNA RBA

Con este título, *Playboy* editó tres álbumes más de material erótico

del autor. Aparecieron como diferentes números de la serie *Playboy edición para coleccionistas*, en la que también se publicaron otros tebeos, como *El perfume del invisible*, de Manara. Concretamente, fueron los números 2 (1992), 6 (1993) y 11 (1994). Posteriormente, RBA creó una nueva colección llamada *Maestros del erotismo*, cuyo número 7 volvió a estar dedicado a Altuna. Este último álbum tenía el mismo título que el volumen publicado por Ediciones El Jueves, *Voyeur* (1997), pero las historietas incluidas no son las mismas. Lo que sí es idéntico es el tono de las historietas, con el añadido de que en estos álbumes se incluyeron abundantes ilustraciones de temática "picarona". Por último, existe otra recopilación, también dentro de *Maestros del erotismo*, llamada *Urgencias: Médicos y enfermeras*, pero que únicamente contiene historietas ya publicadas en los volúmenes anteriores.

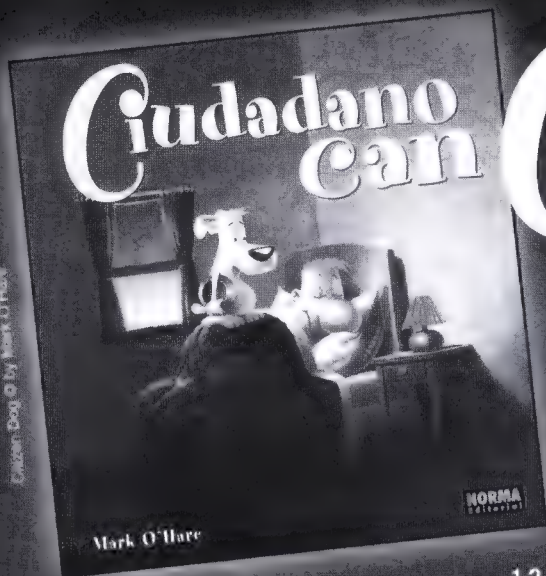
HOT L. A. Norma, 2000

Quizá, el álbum mejor dibujado de Altuna. Y ya es decir. A un impresionante blanco y negro, repleto de detalles y compuesto de forma exquisita, se le une un uso demoledor del tramado que ayuda no poco a que las páginas cobren vida. Y qué vida: se trata, nada menos, que de recrear las revueltas que en 1992 azotaron los barrios negros de Los Ángeles al saberse que un jurado blanco había absuelto a los policías que



habían apalizado, frente a una cámara de vídeo, a Rodney King. Es fácil percibir qué es lo que atrajo a Altuna del tema: los *ghettos* de Los Ángeles no se diferencian tanto de los barrios marginales que ya había dibujado en obras como *Ficcionario* o *Chances*; también el posicionamiento del autor es el mismo: la denuncia a través de la comunicación, de la plasmación sobre el papel de unos hechos ante los que, a menudo, lo más cómodo es girar la cabeza, cambiar el canal, cerrar los ojos. Evidentemente, ese posicionamiento refleja una moral y una ideología también perfectamente definidas, que quizá asomen la cabeza un poco más de lo que sería de desear (más, desde luego, que en otras obras del autor en las que el equilibrio narración/mensaje se mantiene a la par). De nuevo volvemos a encontrar ese paradójico efecto que provoca que, por muy buena que sea una idea, cuanto más se ve, menos efectiva resulta. Lejos de mi intención el sugerir que pueda haber maniqueísmo o parcialidad en lo que se cuenta; todo lo contrario. Sin embargo, sí parece percibirse a través de la lectura una especial implicación emocional del autor en lo que está contando, quizá porque, a diferencia de sus otras obras, ha dejado de tratar con rasgos contemporáneos extrapolados a un ambiente de ficción, para meter las manos de lleno en la masa de la realidad. Un álbum impactante, en todo caso, que esperemos haya servido, por lo menos, para que unos cuantos nuevos lectores hayan descubierto la obra de este excelente autor. **U**

EL HUMOR QUE ROMPE EN LOS USA



Ciudadano Can

Llega la pareja humorística que confirma que el hombre es el mejor amigo del perro. Una desternillante serie, creada por Mark O'Hare, que se ha convertido en una de las tiras de culto del momento.

128 PÁGS. 1750 PTAS. YA A LA VENTA.

Zits

La tira más premiada de la actualidad, publicada en más de 900 periódicos de todo el mundo. Por el ganador de un premio Pulitzer Jim Borgman y el prestigioso historietista Jerry Scott.

128 PÁGS. 1750 PTAS. YA A LA VENTA.



NORMA
Editorial

www.norma-ed.es



**HORACIO
ALTUNA**

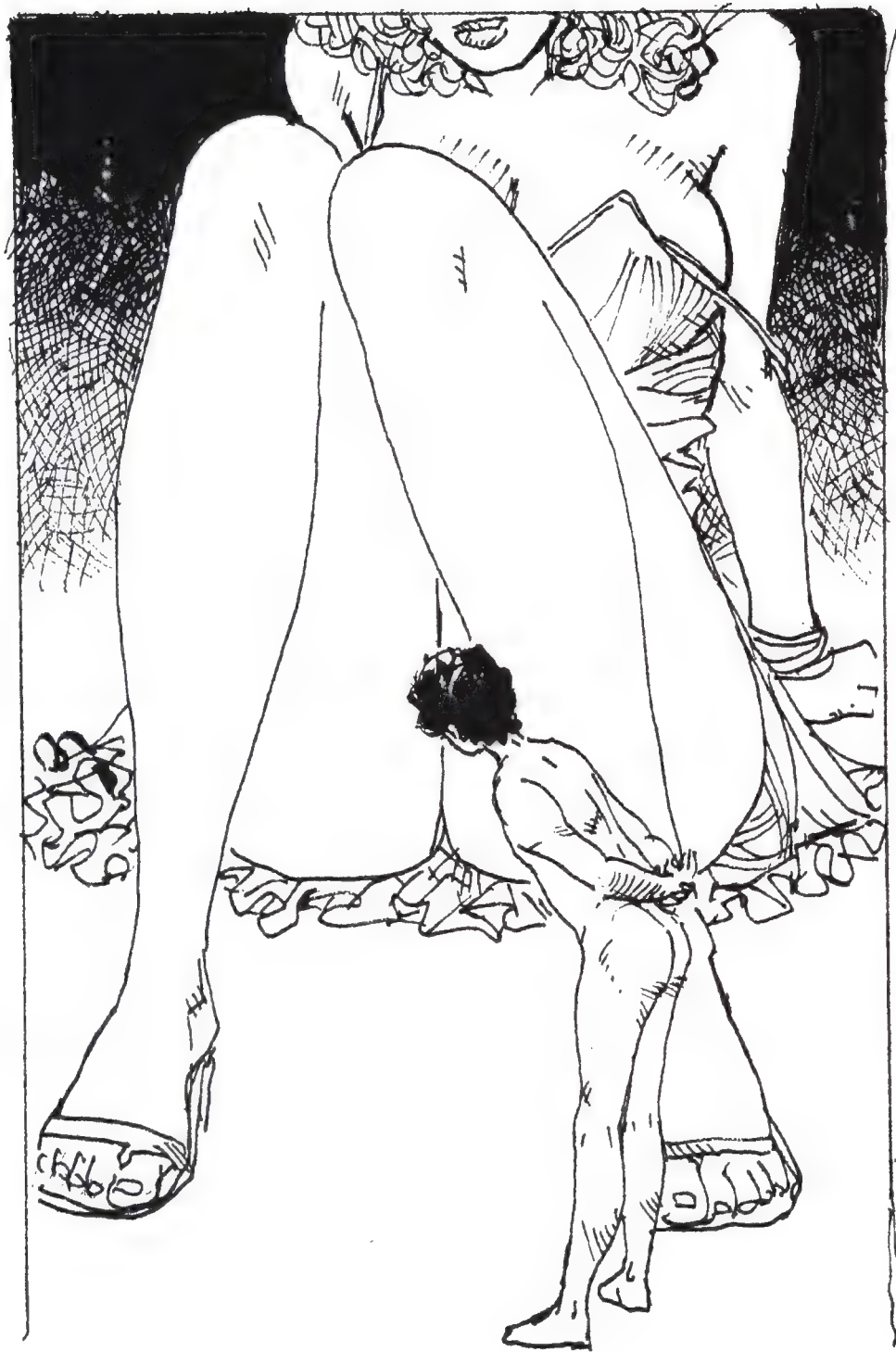
*cuaderno
de dibujo*

cuaderno de bocetos







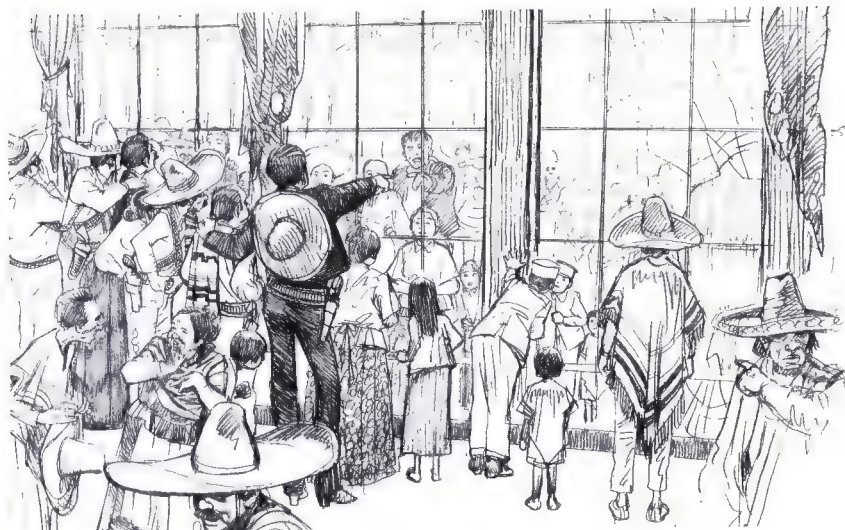
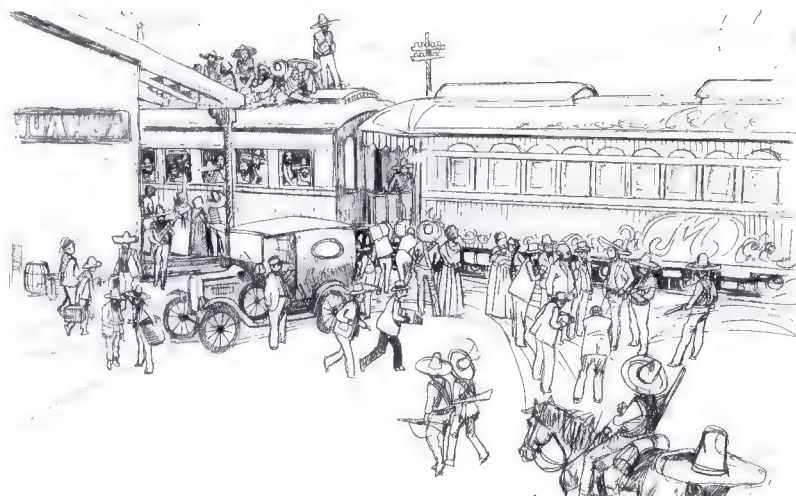


gringo viejo: diseños



EXT. PATIO DOWN (77)





tierra de gigantes

AL WILLIAMSON

Sin duda conocido por las actuales generaciones como virtuoso entintador de superhombres. Y acaso también como el dibujante que devolvió al universo galáctico de Lucas la herencia de Raymond que le corresponde. Hoy ajeno a los valores éticos y estéticos de una industria en la que se integra sólo funcionalmente, resulta el más joven superviviente de aquella mítica generación forjada en torno a los legendarios EC Comics. Una generación alimentada por los clásicos de la ilustración tanto como por los añejos seriales cinematográficos, material hoy

quizá tan insólito como el héroe prototípico de Williamson: en el far west, en la Roma imperial o en el centro de la Tierra, siempre noble, gallardo y romántico. Pero sobre todo surcando el espacio. A la manera de Han Solo, Roco Vargas o el propio Cary Grant de *Sólo los ángeles tienen alas*. Héroes idealizados en artesanales historias plenas de un elemental *sense of wonder* que quizá sólo existe ya en la nostalgia. Pero concebidas con el afán de revivir la excitación de la primera vez que disfrutamos con aquella historieta o película inolvidable.

TEXTO Y ENTREVISTA: YEXUS



Boceto de 1947. Todos los bocetos, extraídos del *Al Williamson Sketchbook* (Vanguard, 1998).

1.

Aunque de origen escocés, la nacionalidad colombiana de su padre determinó el traslado familiar a Bogotá tras el matrimonio y el nacimiento de Al Williamson en Nueva York un 21 de marzo de 1931. Matrimonio que desafortunadamente no sobrevivió más de tres años, si bien fue en la ciudad sudamericana donde transcurrió su infancia y surgió ese amor a primera vista por los aventureros de los tebeos y el cinematógrafo: por los clásicos de la prensa norteamericana y las hazañas de Gary Cooper, Errol Flynn o Stewart Granger. Y, sobre todo, por la magia de Flash Gordon, esencia del héroe en estado puro y tan clásico como los dibujos de Alex Raymond que desde entonces determinaron la carrera del joven Al.

No extraña que con nueve años decidiera dibujar su propio comic book en cuadernos escolares; perseverancia alentada por su madre que, tras el regreso a los Estados Unidos en 1943, lo inscribe en la Burne Hogarth's Cartoonist and Illustrators School. Pero Williamson no encaja demasiado bien en aquellas clases de los sábados donde el autor de *Tarzán* imponía su férrea voluntad y estilo; era un tanto perezoso, incapaz de terminar o de pasar a tinta los numerosos dibujos que abocetaba. Y sin embargo termina por convertirse en asistente del maestro en su famosa página dominical. También conoce allí a Wally Wood. Pero sobre todo inicia una duradera y fructífera amistad con Roy Krenkel, con quien comparte de nuevo la excitación y la ilusión de la infancia disfrutando de los filmes clásicos y descubriendo a los



grandes de la ilustración. Cuán a menudo recorrieron las librerías más antiguas de Manhattan en busca de reproducciones de Fortunino Matagna, Herbert Morton, Joseph Franke y, sobre todo, de su adorado Joseph Clement Coll.

2.

Sería en aquellos días de 1948 que Williamson publicara la primera historieta

con su propia firma, dos páginas en el número 51 de *Heroic Comics* tituladas *Thin Ice on Shell Bank Creek* que narraban el ejemplar acto de valor protagonizado por un boy-scout. Poco después trabajó unos días en la creciente Atlas antes de convertirse en un autor *free-lance*.

Los años 50, en plena era Eisenhower, contemplaron cómo el comic book dominado por superhéroes, *teenagers* y animales parlantes experimentaba una fabulosa diversificación temática: horror, guerra, romance, oeste, crimen, aventura... Unas fechas de total agitación creativa, una feliz conjunción de autores que amalgamaba a los creadores de la posguerra y a los pioneros de los superhombres con aquellos jóvenes y ambiciosos autores que por primera vez habían crecido adorando esta nueva forma de expresión. En semejante marasmo, las páginas de Williamson ven la luz en editoriales como ACG, Famous Funnies, Avon, Fawcett o Magazine Enterprises, amén de aquellos primerizos western para Toby Press con Frazetta, eclipsado por su ya definido estilo. De auténtica jam-session puede calificarse, por ejemplo, *The Invasion from the Abyss* (Avon, 1951), realizada junto con Frazetta, Krenkel y Wood.

Angelo Torres y Al Williamson (derecha) en los años 50.



3.

Hasta que entran en escena los EC Comics. Animado a incorporarse a la plantilla de William Gaines por Wally Wood y Joe Orlando, Williamson celebra su 21 cumpleaños mientras firma la tercera historia para la editorial. Era el más joven de la

Portada para *Weird Science Fantasy* (EC), 1954.

ORIGINAL EC COMICS FROM THE 1950s!



familia, siempre inseguro de su evidente talento: perfeccionista, obsesivo y terriblemente autocrítico. Lo que no le impedía, en cualquier caso, disfrutar de una vida ciertamente *alegre* con sus amigos y colegas, cuya química personal se prolongaba de lo creativo a lo puramente lúdico. De hecho, la pandilla que formaba con Frazetta, Krenkel, Torres, Nick Meglin y George Woodbridge fue

jocosamente bautizada por Harvey Kurtzman como el “Fleagle Gang”, nombre de una famosa banda de atracadores de los años veinte. A Frazetta le entusiasmaba la pintura casi tanto como Frank Sinatra; Angelo Torres disfrutaba con el cine y la música de Fred Astaire; Krenkel y Williamson examinaban con asombro las páginas del británico *Dan Dare*... Gustos compartidos, como su propia labor artística. Todos admiraban el trabajo mutuo y se maravillaban de ver publicadas sus viñetas. Mientras que la colaboración conjunta originaba un efecto sinérgico, fascinante y enriquecedor: Frank entintaba vigorosamente, Roy diseñaba fantásticos escenarios, Al aportaba elegantes figuras...

Williamson dibujó un total de 37 historias entre 1952 y 1956, distribuidas entre los títulos de horror, crimen, piratas o *romanos* de la empresa, pero sobre todo en las míticas *Weird Fantasy*, *Weird Science* y la posterior amalgama de ambas, *Weird Science Fantasy*. Fueron guiones de Albert Feldstein que -adaptaciones literarias aparte- formulaban parábolas más o menos cínicas y chocantes con la sorpresiva vuelta de tuerca final que caracterizaba los esquemas argumentales de la casa. Podía tratarse de cazadores que viajan a la prehistoria o de nieblas inteligentes en olvidadas ciudadelas marcianas; a menudo aparecían monstruos tentaculares, dinosaurios, damiselas en apuros y visiones del espacio profundo, generalmente aderezados con inverosímil tecnología o paradisiacos jardines extraterrestres. Temas todos indudablemente afines a la iconografía y virtudes de Williamson, plasmados con sereno equilibrio y dramática iluminación en, ay, el rígido esquema de viñetas impuesto por la editorial. Lo que en ningún caso empaña la belleza de rostros y cuerpos que posan con sensualidad neoclásica, con una armónica serenidad lejana de la visceralidad de Frazetta o de la frialdad de Wally Wood. E incluso el término “posar” cobra en ocasiones su acepción literal, en tanto que los autores utilizaban un material fotográfico de referencia que no excluía a sus propios físicos transmutados sin excesivo esfuerzo en el de los héroes dibujados.

Food for thought fue la última historia dibujada por Williamson para EC, por cierto con su amigo Roy, publicada casi a la vez que un proceso judicial tan vergonzante como famoso conducía a la gestión

The Arena, con Torres, en Valor nº 1 (EC), 1954.



del hipócrito Codigo Hays. También a la forzada clausura del experimento bautizado por Gaines en días más optimistas como "A New Trend in Comic-Books" (*Una nueva tendencia en los cómics*).

4.

La consiguiente recesión industrial obligó a Williamson a buscar trabajo en Atlas y lo halló en la mayoría de sus numerosos títulos publicados entre 1956 y 1960. Pero al cabo de manejar los conceptos de Feldstein o Bradbury, las ideas unidimensionales de un Stan Lee siempre ocurrente pero sobrecargado de trabajo debieron de suponer un paso atrás. Si bien es cierto que a efectos plásticos no sufrió restricción alguna en cuanto a diseño de página. Pero el hecho es que comenzó a dibujar para otras editoriales: algunas piezas de fantasía comparables a las de la EC para ACG; pequeñas obras maestras del western como *Gunsmoke* para Dell; e incluso tintas para el rey Kirby en Harvey Comics. Además de trabajos más discretos para Charlton, Prize, Archie o Classic Illustrated.

Económicamente más fructífero y desde luego anhelado por Williamson era el trabajo en la prensa diaria, experiencia no desconocida tras su colaboración anónima con Dan Barry. Por lo que felizmente se incorporó a la serie *Rip Kirby* como asistente de John Prentice durante 1960 y esporádicamente de John Cullen Murphy entre el 63 y el 67 para su célebre *Big Ben Bolt*.

AL HABLA CON AL WILLIAMSON

¿Qué recuerda de su infancia en Colombia como lector de historietas?

Empecé a coleccionar cómics leyendo una revista mejicana llamada *Paquin*, tenía historietas de Europa, de Buenos Aires y, claro, de los Estados Unidos. Pero fue un artista argentino llamado Carlos Clement, que dibujaba una aventura titulada *El Imperio Submarino*, el primero que me inspiró. Me gustaban mucho sus dibujos. Luego ya descubrí a Raymond y Foster, a Eisner y a todos los demás, que eran los mejores. Todavía lo son.

¿Nace entonces su pasión por *Flash Gordon*?

Sí, pero fue primero en el cine, yo vi antes las películas que el trabajo de Raymond. Bueno, lo había visto pero no me había impresionado, yo tenía nueve o diez años entonces. Y cuando vi el cine me inspiró mucho, y entonces sí encontré algunos *Flash Gordon* de Raymond, que en Sudamérica se llamaba *Roldán el Temerario*...

En España también se ha publicado en ocasiones con ese nombre.

¿Ah, sí? ¡Ah, caramba! Creo que esos fueron traducidos aquí, en los Estados Unidos, durante los años 30. Había otra versión, no recuerdo de dónde, cuyo título era *Las hazañas del Hombre Relámpago* [risas]. Y en vez de Flash se llamaba Jorge.

Usted conoció en Bogotá al dibujante español Adolfo Buylla ¿no?

Sí. Él fue quien me mostró el trabajo de Foster ¡Yo creía que era Edgar Rice Burroughs quien dibujaba Tarzán! Porque yo era un niño, no sabía nada, y Adolfo ya tenía tres o cuatro años más que yo. Pero nos gustaba el cine y dibujamos juntos; me ayudó mucho, era un gran amigo.

¿Llegó a conocer a Alex Raymond en persona?

Sí, pero sólo durante dos horas. Tenía yo dieciocho años y fue muy amable conmigo. Estuve hablando con él desde las 10 hasta las 12, pero como no quería molestarlo, no volví más. Hace unos cinco años hablé con su ayudante, que era amigo mío desde que lo conocí en el 46 ó el 47, era el rotulista, y me dijo que tenía que haber vuelto porque a él le habían gustado mucho mis dibujos. Pero por no molestarle no regresé. ¡Ni siquiera le pedí un original! [risas]

También trabajó con Burne Hogarth en *Tarzán*...

Sólo hice dos páginas, creo, con 17 ó 18 años, pero no eran muy buenas. Sobre todo después de estudiar a Foster y a Raymond y de descubrir a los grandes ilustradores. Fue cuando me hice amigo de Roy Krenkel, un artista fantástico, y él me mostró el trabajo de grandes autores de Europa, de Australia, de Norteamérica, que me inspiraron mucho. Pero

Raymond y Foster siempre fueron mis primeros "héroes". Aunque había otros que me parecían tan buenos como ellos; por ejemplo, Joseph Clement Coll, que era magnífico. También descubrí a Daniel Vierge, un autor de 1850 que ilustró cuatro volúmenes de *Don Quijote* ¡Qué cosa tan bella! Todavía los tengo. Y tengo un original de ese *Don Quijote*. Hace unos años lo encontré y lo compré, por lo que me siento feliz.

¿Cómo fue su relación con Hogarth?

Francamente, los dibujos de Hogarth no me dicen nada: para mí no hay nada en ellos. Ya sé que es muy popular en Europa pero, para mí, su dibujo no se mueve. Mientras que Foster, Raymond, Roy Crane o Caniff sí tiene movimiento, son todavía mejores que cuando se publicaron. Y eso es la marca de un artista, cuando después de 50 años uno los mira y todavía dice "qué trabajo tan bueno". También había otro, Clifford McBride, que hizo durante los años 30 y 40 una tira sobre un perro llamado *Napoleon*. Era cómico pero estaba muy bien dibujado, era muy bueno.

Pero en aquella época ¿usted admiraba al autor de *Tarzán*?

Sí, eran los tres grandes en aquellos días: Raymond, Foster y Hogarth. Pero, desgraciadamente, él no ha resistido el paso del tiempo.

En 1948 trabajó usted en Atlas ¿conoció a Stan Lee?

Sólo trabajé allí durante dos o tres semanas, nada más. Él era el editor y no lo conocí entonces. Lo dejé porque yo entonces era muy perezoso y no quería levantarme temprano para ir hasta allí, prefería hacerlo en casa. Después de la EC volví a trabajar en Atlas y entonces sí que conocí a Stan Lee, hice un montón de páginas para él.

A principios de los 50 dibujó con Frazetta bastantes westerns, como *John Wayne* o *Billy the Kid*...

Los hacíamos en dos o tres días, muy deprisa.

Y entonces llega la etapa con los ya míticos EC Comics

¿Cómo era el ambiente de trabajo allí? ¿Se parecía al de las editoriales de hoy en día?

Era muy bueno. Era diferente a todas las compañías con las que yo he trabajado, ya que Gaines formó como una familia. Todos los artistas eran muy buena gente y fueron cuatro años muy agradables.

¿Cómo eran los guiones que recibía?

Todos fueron escritos por Al Feldstein. Nos daba las páginas ya rotuladas y con los bocadillos, no podíamos hacer nosotros el diseño.

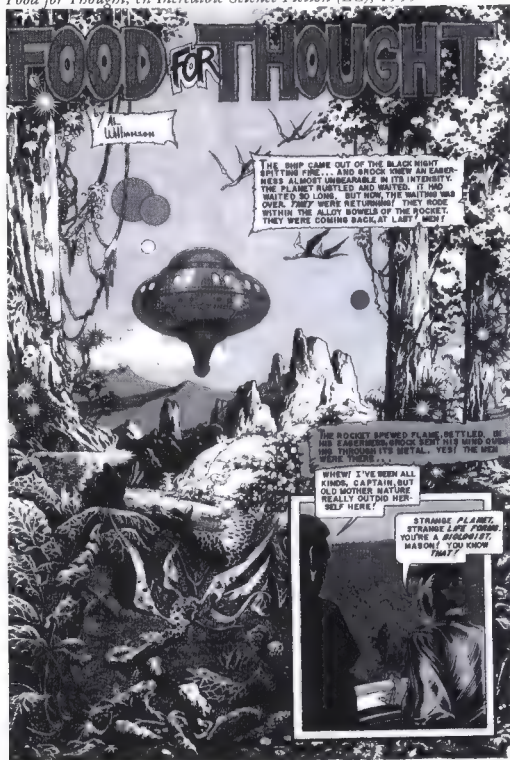
¿Y eso no era incómodo?

No. No recuerdo que nos diera problemas.

¿La ciencia-ficción era tan popular como el género de terror?

Yo prefería la aventura y la ficción, el horror no me gustaba. Pero creo que eran más populares entre el público, fueron las series que vendieron bien y con el dinero que Bill

Food for Thought, en *Incredible Science Fiction* (EC), 1955



5.

El inicio de los inefables sesenta permitió a James Warren superar el aburrido lapso de la resaca macarthysta con sus magazines de horror a blanco y negro de 35 centavos. Experimento ya intentado sin éxito por la propia EC con los llamados "picto-fiction", que ahora sí hallaba eco propicio en el revival del terror cinematográfico y el culto a los clásicos del género. Y Williamson fue uno de los comensales en el restaurante Cattleman de Nueva York que celebraba el lanzamiento en 1964 del primer número de *Creepy*. Entre el resto se hallaban Frazetta, Torres, Orlando y Krenkel, además de Gray Morrow, Reed Crandall, George Evans, Russ Jones y Archie Goodwin, en realidad oficioso guionista en jefe. Amigo de Williamson desde que lo conoció en 1956 en la escuela de arte, escribió para él ya en el número 1 el guión de *Success Story*: un falso dibujante de comics roba los créditos a los verdaderos autores, que regresan de la tumba clamando venganza. Es decir, el espíritu de la fenecida EC puro y duro. *Eerie*, la efímera *Blazing Combat* y la posterior

Boceto para *An Eye for An Eye* (EC), historieta que Williamson no llegaría a terminar.

Vampirella prolongaron tal afán durante los primeros años pero Warren se demoraba demasiado en los pagos y la plantilla inicial se disolvió paulatinamente. Williamson dibujó en casi todas ellas durante cinco años e incluso regresó circunstancial y brevemente a finales de los setenta.

6.

Mil novecientos sesenta y seis no marca solo el inicio de la revolución cultural china o la primera órbita de un satélite alrededor de la Luna. También señala el reencuentro de Williamson con el sueño que marcó su infancia y definió su carrera: *Flash Gordon*. Sería en los comic books editados a la sazón por el propio King Features, licencia que desde los años 40 ya conocía tal soporte al haber sido impreso sucesivamente por Dell y Harvey Comics, como posteriormente lo sería por Charlton y por Gold Key. La adaptación no había beneficiado precisamente al personaje, a pesar de contar con ocasionales trabajos de Pat Boyette o Reed Crandall, por lo que Williamson intentó recobrar el sofisticado glamour de Alex Raymond en los cuatro números que dibujó hasta 1967. En realidad, fue prácticamente mimético del más neoclásico Raymond si bien dotó a la iluminación de mayor protagonismo estético. Si acaso, Flash aparecía un tanto más estilizado y maduro, los decorados algo más barrocos. También descontento con el rumbo argumental, encargó los guiones a su amigo Archie; y, por supuesto, jamás fue partidario de actualizar al personaje como sí había hecho Dan Barry en la prensa, por no mencionar posteriores engendros perpetrados por Marvel y DC durante los años ochenta.

No sería éste el único título de su maestro que Williamson tendría la oportunidad de recrear y con la asunción de la tira diaria de *Secret Agent Corrigan* en enero de 1967 se cumplía por añadidura su deseo de firmar una serie propia en los periódicos. Lo haría con guiones escritos de nuevo por Archie Goodwin. Las aventuras del agente X-9 llegaban a sus manos tras el dilatado periodo de Mel Graff y la anodina etapa de Bob Lubbers, contribuciones menores aparte. Sin descartar la ciencia-ficción o la más desaforada fantasía, la serie se sumerge durante trece años en la aventu-



ra más genuina tras haber derivado del género policial y el *hard boiled* al relato de espionaje recrudescido por la Guerra Fría, pasando incluso por el melodrama con un Phil Corrigan doméstico, desposado y sin identidad secreta. Gráficamente se trata del trabajo más realista de Williamson, a lo que no es ajeno el apoyo fotográfico utilizado con profusión para figuras e indumentaria; de hecho, abocetaba las viñetas de toda una semana para después fotografiar en una sesión el material necesario. También



Lápices de Williamson entintados por Frazetta (1951).

Gaines hizo con ellos publicó los de ciencia-ficción porque le gustaban mucho. Por eso se publicaban, no porque se vendieran demasiado bien.

¿Y cómo vivió la experiencia de la Caza de Brujas?

No me afectó mucho. Cuando decían que los cómics eran malos para los niños y todo aquello, yo me dedicaba a ir al cine, a jugar al beisbol...

Me gustaría recordar a los grandes autores que usted conoció allí...

Estaba Wally Wood, que era un artista fantástico, muy buen amigo mío, muy querido. Él fue quien me dijo que fuera a trabajar a la EC pero yo no quería hacerlo porque no pensaba que fuera lo suficientemente bueno. Creo que dibujé una historia de ciencia-ficción, Wally la vio, me llevó y me aceptaron en la EC. Trabajé con ellos hasta el fin.

¿Harvey Kurtzman?

Era muy buena persona, un gran amigo. Tenía mucho talento. Pero yo apenas trabajé con él, era difícil porque había que hacerlo todo como él quería. Y no quiero dar una mala impresión suya, solo que cuando él le daba un trabajo a alguien, esa persona tenía que hacerlo como él lo había escrito. Pero nunca supe de nadie con quien tuviera problemas. El único dibujante que más o menos los tuvo, y no eran verdaderos problemas, era Wally Wood. Porque Wally Wood era Wally Wood y Harvey Kurtzman era Harvey Kurtzman. Dos personalidades muy fuertes.

¿Y Frank Frazetta?

Éramos grandes amigos, me ayudó mucho con las fechas de entrega. Otro gran amigo fue Roy Krenkel, que colaboró mucho conmigo allí, sobre todo dibujando edificios fantásticos. Era muy bueno. En esa época estábamos solteros; nos gustaba ir al cine, a la playa, jugar al béisbol, no teníamos familia ni responsabilidades. Ángelo Torres y yo tuvimos que hacer 24 páginas en una semana ¡y no hicimos nada hasta el último día! Empezamos a las 8 de la noche y acabamos a las 10 de la mañana, las veinticuatro páginas, lápiz y tinta, y lo entregamos al día siguiente. ¡Pero eso no se puede hacer ahora! [risas] En esa época podíamos hacer de todo pero luego vino la *vida real*. te casas y tienes que sentar la cabeza. Yo tuve mucha suerte de que John Prentice me llamara. Me ayudó mucho ser asistente suyo en *Rip Kirby* cuando me casé, él quería ir a México a trabajar y necesitaba a alguien que lo ayudara...

¿Cuál era su trabajo en la serie?

Yo lo hacía todo a lápiz y Johnny Prentice entintaba.

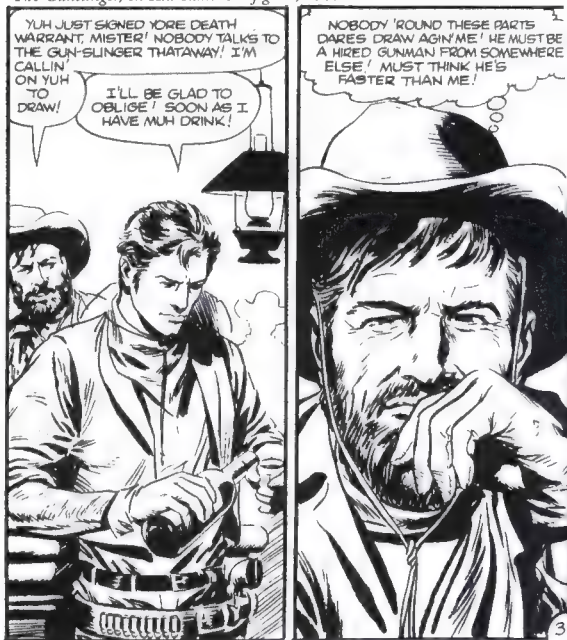
Los dibujantes de prensa tenían mayor prestigio que los de comic book ¿no?

Sí, sí, claro.

¿Y estaban mejor pagados?

Sí. Bueno, depende. Yo hice la tira de X-9, que no resultó muy rentable. Pero lo hice porque era una serie de prensa,

The Gunslinger, en Kid Slade Gunfighter, 1957.



es el trabajo más cinematográfico, valga el tópico, y el más dinámico, a tenor de los recursos técnicos empleados. Adecuado, pues, al teórico genero negro de que parte la tira, junto con el imprescindible diálogo de luces y sombras en el que Williamson ejerce un indudable magisterio a pesar del color impuesto a la mayoría de su producción.

Además del material diseminado en los tres números del pionero prozine *Witzend* editado por Wally Wood en 1966, el escaso tiempo restante de su dedicación a la prensa diaria le permitió esporádicas páginas para comic books de Harvey, Marvel, DC o Pacific.

7.

A punto de que George Evans tomara el relevo en la serie del agente X-9, Goodwin y Williamson decidieron aceptar la propuesta de Marvel para adaptar *El Imperio Contraataca* dentro de la serie mensual de *Star Wars*. Lo cierto es que George Lucas no había quedado muy satisfecho con el traslado al cómic del primer título de su trilogía ya que deseaba una aproximación visual más realista de la que aportaba el *estilo Marvel*. Y Williamson, huelga decirlo, supo captar el espíritu del film si bien las fechas de entrega de las últimas tiras para el King Features le obligaron a contratar a un asistente; Carlos Garzón, que ya había colaborado en la serie galáctica para la prensa, se encargó de gran parte de los escenarios y

Última tira de Secret Agent Corrigan (1980).



la ficticia tecnología, e incluso Rick Veitch prestó puntualmente su ayuda. La miniserie fue publicada entre septiembre del 80 y enero del 81, propiciando sus óptimos resultados también la adaptación de *El Retorno del Jedi* tres años más tarde, de nuevo con Garzón y esta vez con un balance más irregular. Ambos trabajos acusan las habituales discrepancias argumentales o de diseños con respecto a las respectivas películas a causa de la premura de su realización, prácticamente simultánea con el montaje cinematográfico definitivo. Problemas que análogamente surgieron con el encargo de adaptar otra nueva cinta de ficción, ese desgraciado peplum sideral que Dino de Laurentis tituló sin rubor *Flash Gordon*. De hecho, el trabajo se alargó indefinidamente durante 1980 y el propio dibujante prefiere, significativamente, el realizado cuando todavía no contaba con el material de referencia visual suministrado por la productora. De nuevo el arte de Williamson consiguió integrar con elegante naturalismo los obligados físicos de los protagonistas y, por supuesto, mejorar con sus escenarios y espectacular diseño de página el penoso resultado *kitsch* del celuloide.

8.

Pero su afortunado trabajo con los personajes de Lucasfilms había sido *el inicio de una gran amistad*. Y mientras finalizaba las páginas de *Flash Gordon* aceptó la titularidad de *Star Wars* en la prensa, razón por la que su amigo Al McWilliams hubo de ayudarle con el entintado de los fondos en la segunda mitad de la obra. También lo

haría, por cierto, con el color de la nuevas páginas dominicales, práctica en la que no estaba muy versado Williamson cuando se hizo cargo de la tira en febrero de 1981; es decir, tras el breve lapso de Alfredo Alcalá y Rick Hoberg que completaba la etapa de un Russ Manning al límite de sus facultades, muy poco antes de fallecer. El argumento, escrito por el sempiterno Goodwin, sitúa a los protagonistas al término de la primera película del ciclo y la produc-

Ahora lo ves..., historieta para Warren con guión de Bruce Jones.



porque Raymond la había hecho con Dashiell Hammett y porque mi amigo Archie Goodwin era el guionista. Me llamaron para ver si estaba interesado en hacer *X-9* y les dije que mi guionista favorito era Archie. Fui a comer con él y le pregunté si estaba interesado en escribir el guión de la serie; él me dijo "si tú quieres hacerlo, yo lo hago" y yo le contesté "bueno, si tú quieres escribirlo, yo lo dibujo". Y así fue como empezamos.

Su versión de este personaje se salía un tanto de lo policiaco ¿no? Había fantasía, aventura, ciencia-ficción...

Sí, sí, hicimos muchas cosas. No nos pagaron muy bien, así que "robamos" bastantes ideas [risas] Del cine o de otros medios; hicimos *El mundo perdido*, *El prisionero de Zenda*... No nos pagaban lo suficiente, por eso lo hicimos así. Pero salieron bien, yo creo. Los guiones de Archie eran fantásticos. Nos divertimos haciéndolo aunque trabajamos duro porque yo quería dibujar una serie de prensa, más que comic books; es lo que me había inspirado al principio: las tiras de los diarios. Y eso es lo que realmente quería hacer. **Y con éste son tres los personajes de Raymond que ha dibujado en diferentes épocas: Rip Kirby, Flash Gordon y X-9.**

Sí. Sólo me faltó *Jungle Jim*.

Antes de la tiras de prensa volvió a trabajar para Atlas, de nuevo dibujando westerns ¿no?

Recuerdo que los hice muy deprisa. Entonces sí trabajé con Stan Lee.

¿Sus guiones eran muy diferentes de los de Feldstein?

Sí, él nos daba un argumento y podíamos hacerlo como quisiéramos, era el "método Marvel", nos daba más libertad.

Y en el 58 entintó a Jack Kirby en *Race to the Moon*...

Sí. Fueron cinco historietas cortas, de cinco o seis páginas, nada más. Fue muy fácil porque todo estaba allí, él era un artista muy bueno y no hubo ningún problema.

Después vendrían las revistas de James Warren ¿por qué no pudieron revivir el fenómeno de la EC si contaban en sus inicios con gran parte de sus dibujantes?

No lo sé... Bueno, todo era diferente, era otra época, habían pasado ya unos seis o siete años...quizás era otro público. Pero entonces yo ya no dibujaba muchas cosas para las revistas, estaba haciendo tiras de prensa.

¿Planeaba el dibujo de manera diferente según fuera a ser reproducido a color o a blanco y negro?

No, yo lo hacía a blanco y negro y si le ponían color pues le ponían color. Pero yo lo planeo todo en blanco y negro. Y lo prefiero así. No pienso en el color porque no lo domino muy bien, he tratado de utilizarlo pero no demasiado.

Hablemos de su querido *Flash Gordon* ¿Qué sintió cuando por fin logró dibujarlo?

Es que después de Raymond ya no era *Flash Gordon*, no sé lo que era pero no era él. Yo solo quería hacerlo como el

tora les permite incluso crear nuevos personajes que no aparecían en ella: casi cuatro años de publicación diaria que constituyen la mejor aportación a la mitología de los Jedi en tal formato. De hecho, serían recopiladas una década más tarde por Dark Horse en veinte comic books con el merecido epígrafe de *Classic*, eso sí, tras el remontaje y coloreado de las viñetas originales.

El destino se sirve así cerrar un círculo irónicamente trazado, ya que no es ningún secreto la predilección de George Lucas por *Flash Gordon*, cuyos derechos no pudo conseguir en su día. Por ello creó un héroe para la gran pantalla que bebe en las mismas fuentes del *fantástico espacial* que el personaje de Raymond, comenzando por el *John Carter* de Burroughs. Y Lucas conoció el trabajo de Williamson precisamente por su versión del héroe de Mongo para King Comics, genuina recreación del universo que siempre quiso filmar este director coleccionista de tebeos en su infancia y dueño de una galería neoyorquina cuya oferta no excluye los originales de historieta.

El ámbito del comic book a principios de los ochenta representa para Williamson su discreta colaboración en otra adaptación cinematográfica, la de *Blade Runner*; también la participación como estrella invitada en el conmemorativo número 400 de *Superman* y dos breves historias para el magazine *Epic*. Finiquitada en 1984 la tira de prensa, sin embargo, la escasa conexión entre la demanda editorial y su concepto decididamente clásico del género fantacientífico, sumado a la dudosa viabilidad económica de un trabajo demasiado lento por lo meticuloso, parecen decisivos factores en la nueva orientación profesional del autor. Es el comienzo de una próspera y alimenticia carrera como entintador que se prolonga hasta el día de hoy.

9.

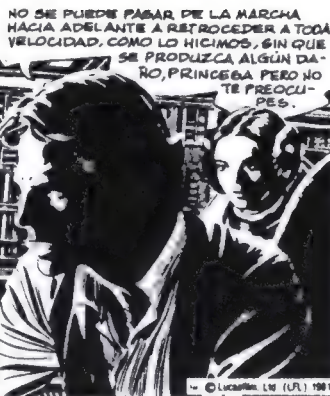
La insatisfacción por las tintas de sus propias viñetas pertenece a otra década. Desde que en 1985, y por sugerencia de Julie Schwartz, pasara a tinta el *Superman* de Curt Swan en el número 79 de *DC Comics Presents*, Williamson viene aportando su trazo sofisticado y sutil al acabado de superhéroes de diverso calibre. Generalmente para Marvel, complementando y

a menudo mejorando los lápices de dibujantes y títulos cualitativamente tan dispares como Rick Leonardi en *Spider-Man* 2099 y Pat Oliffe en *Spider-Girl*. También a Bret Blevins (*Nuevos*

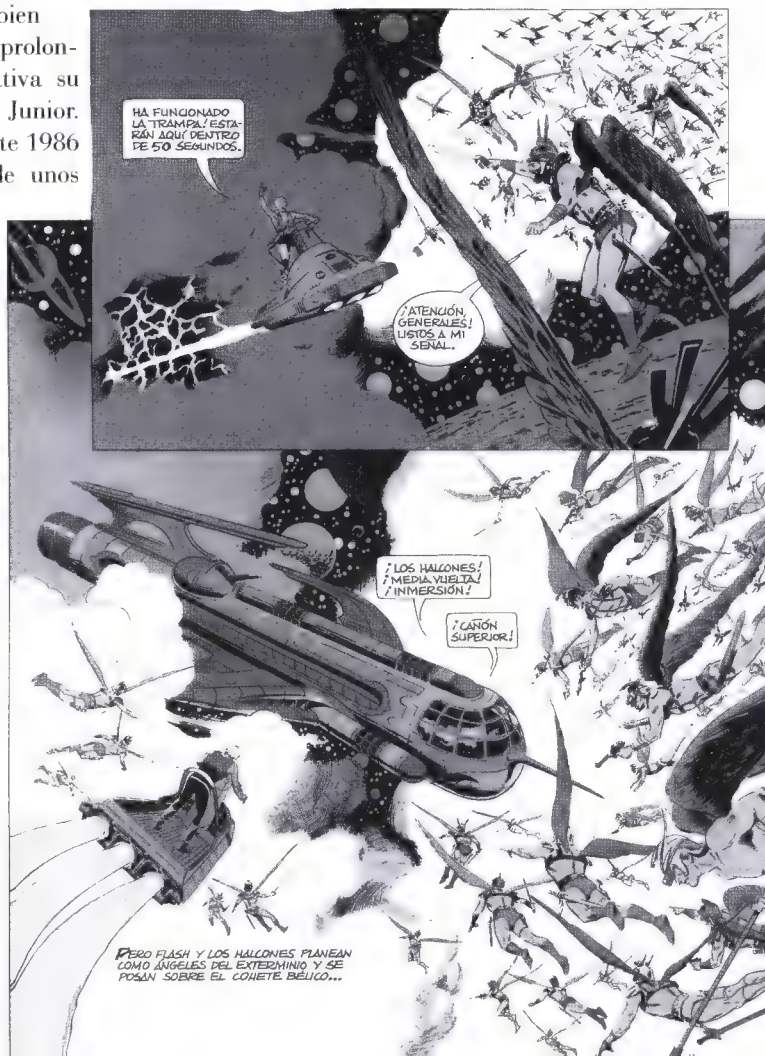
Mutantes), Mark Bright (*Spiderman vs. Lobezno*), Mark Bagley (*New Warriors*), John Buscema (*Lobezno*), Ron Garney (*Amazing Spider-Man*), Luke Ross (*Sensational Spider-Man*) y una larga nómina. Unos más adecuados que otros, inevitablemente, si bien merece un capítulo aparte por lo prolongado y sólido de la fusión creativa su colaboración con John Romita Junior. Tras un titubeante contacto durante 1986 en *Starbrand* y dos episodios de unos *Uncanny X-Men* en su momento álgido, se consolida en el mismo año tan rotundo equipo con la serie *Daredevil*. Equipo capaz de extraer su mayor potencial a los lápices del hijo de Johnny the Genius; a un dibujo anguloso de estilizadas figuras que Williamson ajusta con un entintado elegante y sintético, sobrio en las formas pero matizado por limpios tramados manuales. Tales virtudes desplegó hasta 1997 durante 53 números (algunos dibujados también por Lee Weeks, Kieron Dwyer e incluso Steve Ditko) y superó, si cabe, con la soberbia miniserie titulada *El Hombre sin Miedo*.

No cayó en el olvido, con todo, su inimitable visión del universo de *Star Wars*, por lo que, aún declinando la oferta para dibujar la

Arriba: Tira de prensa de *Star Wars* (1981), con guión de Goodwin. Debajo: Adaptación de *Flash Gordon*, la película, sobre guión de Bruce Jones.



versión del primer filme de la saga como "edición especial" en su vigésimo aniversario, si aceptó entintar la que dibujó Eduardo Barreto en 1997. Garzón colaboró en dos capítulos, como en los viejos tiempos de Marvel, si bien era



Flash Gordon que recordaba y que me gustaba mucho: el del cine y el de Raymond. Eso es lo que traté de hacer. Mi amigo Archie escribió unos guiones y lo hizo muy bien. Y también Mark Schultz, hace cinco años. Me encantó, los hice porque quería dibujarlo pero no creo que se vendiera demasiado.

¿Y en qué se diferenciaba del original?

Yo creo que tenía más aventura. Queríamos más acción porque me parece que no había mucha en lo que escribió Raymond durante los últimos tiempos, sólo me gustaron sus guiones de los primeros cinco o seis años. Lo que intentamos fue hacer una buena historietita.

¿Y la adaptación del filme de Dino de Laurentis?

¡Qué película tan mala! Qué lástima que la hicieran así, fue terrible.

¿Cómo surgió la serie de Star Wars?

Hacia 1974 yo solía asistir a convenciones. Conoci en una a un joven que vendía cómics, un hippie, y charlé con él cuatro o cinco veces. Un día me llamó y dijo "el tipo que hizo *American Grafitti* va a hacer una película de ciencia-ficción y quiere saber si usted dibujaría el comic". Y yo me pregunté "¿este hippie conoce al director de *American Grafitti*?" Porque no me dijo nombres. Y respondí "pues, francamente, no puedo hacerlo ahora" porque pensé que era una tontería [risas]. No me di cuenta hasta tres años después, pensé que todos estaban chalados. Cuando fui a ver *Star Wars* no veía la conexión conmigo pero entonces me llamaron de Lucasfilms para ver si podía dibujar la tira. Hice dos semanas, que escribió Archie Goodwin, pero no vi el dinero ¿Dónde estaba el dinero? Los llamé y fueron terribles; una persona me dijo "¿Es que quiere más dinero o qué?". Respondí "No, no, es que no me han pagado todavía. Páguenme, por favor". "Oh, bien" dijeron. Al final llegó el cheque pero yo decidí no trabajar con ellos; no quería trabajar con gente semejante. Y por eso no lo hice.

Pero posteriormente aceptó...

Sí, después. Cuando Lucas estaba en San Francisco trabajé con él, bueno, no con él directamente, pero fueron todos muy amables y no hubo nunca ningún problema. Archie fue el guionista y creo que no pudieron encontrar uno mejor.

Al término de la tira comenzó a trabajar como entintador ¿no?

Sí, porque tenía que ganar dinero y no se hacían cosas que a mí me gustaran. No me gustan los superhéroes. Y cuando empecé a entintar vi que resultaba más rentable, así que ¿por qué no?

¿Más que dibujar?

Sí. Y además era más fácil y se hacía más deprisa. Les gustaba, así que trabajaban bien conmigo. No tengo ego, no aspiro a ser el mejor artista [risas] ¿Sabes que en España hay grandes artistas? Carlos Giménez, por ejemplo ¡Es fantástico! De las primeras cosas que vi suyas fue *Delta 99* y todavía los tengo, era muy joven cuando hizo aquello. He

Blade Runner, con guión de Goodwin. Página siguiente: boceto de Namor para Marvel: *Shadows & Light*.

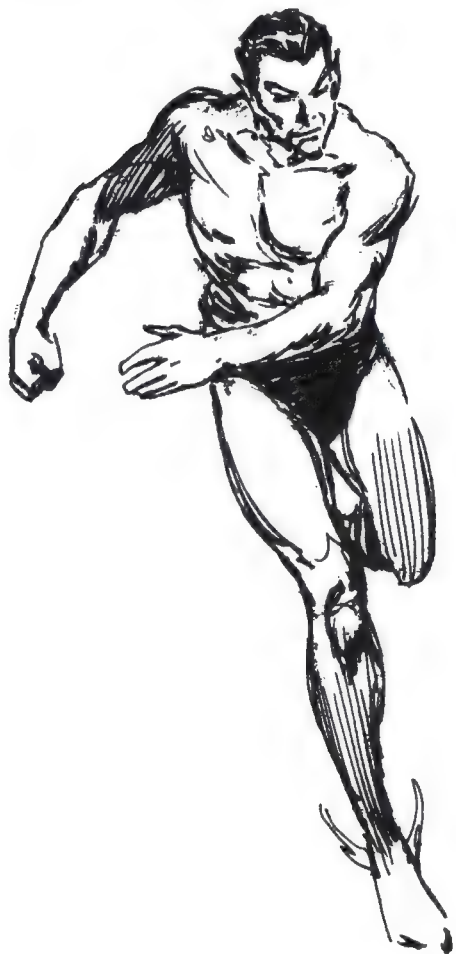


ya Dark Horse quien detentaba tan apetitosos derechos. Y casi prolongando una tradición, el pasado año también se ocupó Williamson de los lápices de Rodolfo Da Maggio en su traslación a las viñetas de *La amenaza fantasma*.

10.

Lo cierto es que lo intenso de la dedicación autoimpuesta por el dibujante a la hora de afrontar un trabajo completo frente a la más rápida y confortable labor del entintado motivan la extrema dosificación de sus propias páginas. Entre ellas, la más reciente revisitación del perenne *Flash Gordon* en una miniserie para Marvel guionizada por Mark Schulz, otro nostálgico, pero de nuevo cuño. Lo que supuso para Williamson nueve meses de cuidadoso trabajo durante 1995, un trabajo de madurez que en absoluto empaña su brillante currículum: tinta y lápiz artesanalmente concebidos, tanto que apenas se sirvió de sus habituales referencias fotográficas. La decidida empatía con su amigo Schulz propició también que dos años después

dibujara una historia corta para el número 120 de la revista *Dark Horse Presents: One last job*. Y no es, a pesar del título, este irónico relato de un cazarrecompensas interplanetario a punto de retirarse el último trabajo de Williamson. No del todo, al menos. Porque poco después firmaron ambos la que viene a ser última muestra de su talento gráfico, unas breves páginas a blanco y negro protagonizadas por Namor en *Marvel. Luces y Sombras*. ¿Un regreso al ilusionado adolescente que se presentó en las oficinas de Atlas con sus dibujos del Hombre Submarino bajo el brazo? Muchas viñetas se han acumulado desde aquellos días, sí; “alimento para la imaginación”, como en aquel viejo título, sin dejar de ser honrada y coherente materia de trabajo. En el caso de Williamson, la materia de la que están hechos los sueños. **U**



hablado con él por teléfono varias veces, es inteligente y tiene mucho talento. También aquel dibujante que hizo comics aquí para *Creepy*, ¿cómo se llamaba? Esteban Maroto. Y Jordi Bernet, es muy bueno.

Como entintador, ¿a qué dibujante prefiere? ¿A Romita Junior, quizá?

Sí, creo que lo que hicimos juntos quedó bien. Pero con ningún artista que he trabajado he tenido problemas, ninguno me ha llamado diciendo “Pero ¿qué estás haciendo? ¡Esto es horrible!” [risas]. Hasta ahora todo está saliendo bien. Yo me limito a entintar pero lo más importante es el dibujo, lo que está ahí. Si no hay nada no se puede trabajar en ello.

¿Y siendo un creador no siente la tentación de aportar algo más que el simple entintado?

Yo lo hago lo mejor que puedo, eso es lo que hago.

El año pasado volvió a *Flash Gordon* en la página dominical que dibuja Jim Keefe ¿no?

Fue muy poco, sólo hice los bocetos de una página. Jim Keefe es un amigo y lo hice por ayudarlo, no fue un auténtico trabajo. Pero ya no tengo la inspiración que tenía hace siete u ocho años. Cuando hice la última miniserie de *Flash Gordon* tardé nueve meses y fue muy difícil para mí.

¿No volverá a realizar una historieta al completo?

Todavía disfruto dibujando cómics pero cuando hago ahora algún trabajo a lápiz y tinta me resulta difícil, lleva mucho tiempo y lo que yo quiero hacer no se publica hoy en día. Todo son superhéroes. Y a mí me gusta la aventura, la fantasía o la buena ciencia-ficción, pero los superhéroes no. Yo los entinto pero no los dibujo.

Efectivamente, ha dibujado muy pocos en su vida: *The Fly* para Archie Comics en 1959...

Sí, pero creo recordar que fueron solo cuatro páginas.

...Y, hace poco, *The Sub-Mariner* en *Marvel: Shadows and Light*...

Ah, sí, era una historia corta, porque me gusta Bill Everett y *The Sub-Mariner*, es el único superhombre que me gusta dibujar. Lo leía en Colombia y disfrutaba mucho. Cuando fui a Atlas por primera vez llevé una página con el personaje, parte a lápiz y parte a tinta, pero no la quisieron. Creo que todavía la tengo.

¿Qué opina del mercado norteamericano actual?

No sé qué pasa en él, francamente, dicen que hay problemas pero yo no estoy al tanto de lo que ocurre. Estoy un poco apartado, no vivo en Nueva York sino a unas dos horas y media de allí en coche, así que no voy casi nunca. Y no leo cómics, solo los de Will Eisner, Harvey Kurtzman, *Príncipe Valiente*... No es que no me gusten los cómics, no quiero dar esa impresión, pero no leo muchos.

Desde sus tiempos de inseguridad creativa de los años 50 hasta la actualidad ha experimentado un obvio proceso de evolución ¿En qué momento cree que alcanzó su plena madurez artística?

Creo que todavía no he llegado a ella [risas] **U**

Una de las más agradables sorpresas que nos ha deparado la historieta española del 2000 ha sido, sin duda, la publicación en *El Víbora* de la serie *Tú eres un monstruo*. Su autor principal y cabecera del equipo realizador no es, sin embargo, un recién llegado a esto de los tebeos. A pesar de su relativa juventud, detrás del granadino (de Almuñécar, para más señas) Luis Alberto Maldonado se esconde una apasionante trayectoria de ida y vuelta que se inicia en los últimos años del boom del cómic español y la época dorada de *El Víbora*, se adentra de forma privilegiada entre los entresijos del imperio del manga y retorna, para descubrimiento de muchos, a las páginas de la revista que le acogió como debutante. Desde su retiro frente al mar en el pequeño paraíso granadino de La Herradura, Luis Alberto y su equipo (Juanfra Cabrera y Mado Pino) charlaron con el U. **ENTREVISTA: ENRIQUE BONET**



maldonado



Mis comienzos, por decirlo de algún modo, son del año 87, cuando quedé finalista en el concurso de la revista 1984. Tenía 17 años, acababa de finalizar COU, y aquello me animó a irme con la carpeta bajo el brazo a Barcelona. Al principio fue muy duro (sólo conseguí que me publicaran otra historia en el Zona 84) así que tuve que trabajar de cualquier cosa para sobrevivir. Empecé a frecuentar la redacción de *El Vibora*, donde me rechazaron varias historias; pero una de ellas la vio Pons, que justamente acababa de perder a su entintador, y me llamó para suplirle. Estuve un año y pico formando parte de su equipo, "La omertà", trabajando en las historietas que luego se recopilaban con el título de *Historias de amor y odio*. A partir de ahí, Emilio, el jefe de producción del *Vibora*, me ofreció trabajar en la redacción de La Cúpula, llevando el archivo; allí estuve 3 ó 4 años, y eso fue clave para mí, porque conocí todo el proceso de un cómic en todas sus fases: desde el autor que entrega su página hasta el trabajo de imprenta, y todos los entresijos editoriales: cómo se venden las historias al extranjero, cómo se cobran, cómo se negocia, qué se cuece en los salones del cómic. Creo que a todos los dibujantes les vendría bien

pasar por ese proceso, porque aprendes, entre otras cosas, a no complicarle la vida al maquetista o al impresor.

Fueron unos años absolutamente mágicos, en los me relacioné intensamente con muchos dibujantes que para mí, entonces, eran casi dioses. En la redacción trabajé muy de cerca con Boldú, con el que me divertí muchísimo. Otro personaje fundamental fue Das Pastoras, al que yo admiraba como dibujante, y con el que estuve compartiendo habitación un tiempo. Lo considero uno de mis grandes maestros. Pero la verdad es que sólo puedo hablar bien de la gente del cómic que conocí entonces: gente de La Cúpula como Gallardo y Mediavilla, Martí o Muntadas; la gente del fanzine *Zero* y sus tertulias de los viernes (Garcés, Espinosa, Castells...), o profesionales como Bernet o Abulí... gente que te dedicaba su tiempo a poco que demostraras ilusión e interés, que miraba tu trabajo y te aconsejaba. Para mí eso tenía un gran valor.

Izquierda: El color del camaleón, historieta primeriza en El Vibora nº 126/127. Derecha: Comprar, vender y aprender, un encargo del Gremio de Editores de Cataluña.

EL COLOR DEL CAMALEÓN



14-Entusiasmo, interés i disponibilitat. Són tres característiques bàsiques de professional que, ben aplicades, poden reportar nos resultats sorprenents



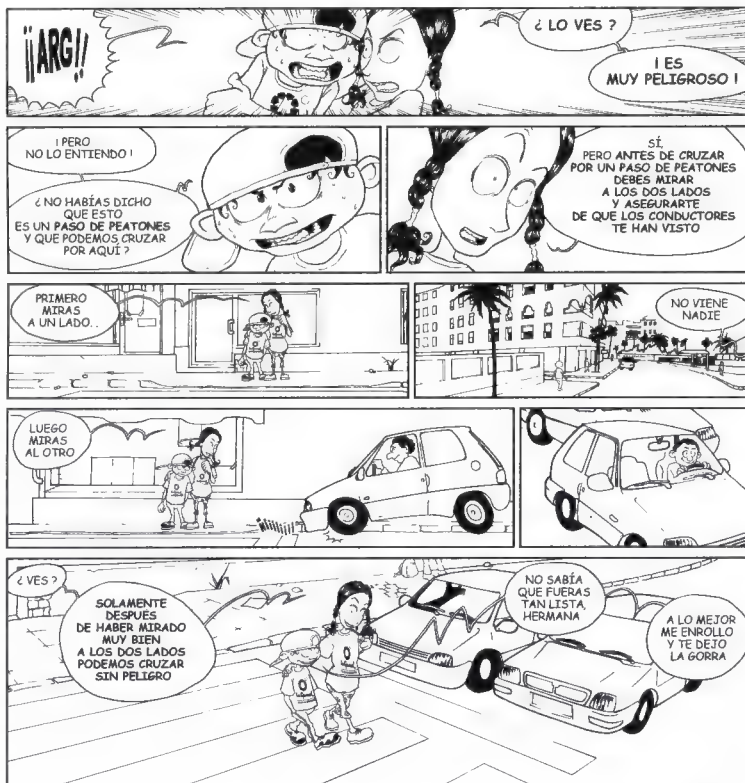
Rafalillo el eléctrico, historieta para enseñar a los niños las normas básicas de educación vial por encargo del ayuntamiento de Almuñécar.

Yo, todavía hoy, considero La Cúpula como mi familia, como mi casa; allí me conocen como "el niño" (e incluso salí así en los créditos de la revista). En el *Víbora* publiqué, además de las historias con Pons y alguna historieta corta, una serie con guión de Benavides, más bien para olvidar, llamada *Hey Joe*; la verdad es que el trabajo me vino muy grande y disfruté poco con ella. Sobre todo me sirvió para darme cuenta de que no me sentía cómodo trabajando con un guionista. Además empecé a trabajar con los japoneses cuando esa historia aún no estaba acabada, y llevar las dos cosas a la vez se me hizo muy duro.

Yo no conocía nada del cómic japonés, no sabía ni que se hacían tebeos allí. Pero ocurrió que *Morning*, una de las revistas de Kodansha (la editorial más potente de Japón, un verdadero monstruo), se lanzó a la aventura de buscar dibujantes por el mundo. Seleccionaron lugares claves como París, Milán, Barcelona o San Francisco, buscando dibujantes y guionistas de talento. En cada sitio establecían contactos con algún editor local para servirles de puente, y en Barcelona el elegido fue Berenguer, con el que el editor jefe de *Morning* estaba en contacto permanentemente; ese proceso yo lo viví desde el primer momento porque me pilló allí trabajando. Con Berenguer, además, yo siempre tuve una gran complicidad en cuanto gustos, teníamos intereses muy parecidos. En cuanto él recibía la revista *Morning*, si encontraba algo que sabía podía gustarme, iba corriendo a enseñármelo. A mí ver aquello me impresionó muchísimo: de pronto vi hecho realidad todo lo que yo pensaba que tenían que ser los cómics. Todo me coincidía: las historias eran largas, en blanco y negro, en papel malo y barato... descubrir de pronto que había un país donde todo eso se hacía, donde además había miles de autores,

cientos de revistas, periodicidad semanal... Era impresionante. Lo que más me deslumbró era el concepto del tiempo; aunque yo no entendía las historias, era capaz de ver que el manejo del tiempo era totalmente distinto a lo que yo había visto nunca, algo que yo echaba en falta en muchos tebeos occidentales.

Kodansha montó un stand en el salón del cómic de Barcelona del 92. Hay muchas teorías sobre por qué vinieron a buscar dibujantes aquí; la oficial dice que ellos eran conscientes de que el manga había llegado a un momento de anquilosamiento, que se copiaba a sí mismo, y buscaban en el extranjero savia nueva para que los dibujantes japoneses recibieran de primera mano influencias externas que les hicieran generar nuevos tipos de manga y renovar el medio. Yo que viví la industria desde dentro creo que la teoría es correcta, que a mí me cuadra. Pero hay más teorías, como la de que lo que pretendían era colonizar editorialmente el resto del mundo, generando manga en autores locales que les sirvieran de puente para entrar en todos los mercados. El caso es que,



Dos páginas del libro Rosario, que se publicó previamente en entregas de 20 páginas semanales en la revista Morning.

además de recibir a dibujantes consagrados con los que ya habían establecido contactos previos (como Prado, por ejemplo), recibieron a todos los dibujantes que quisieron mostrar su carpeta. Yo era uno de los seiscientos o así que se presentaron. Cuando el editor jefe vio mi trabajo, no le gustó. Pero yo les insistí en que podía hacer otras cosas, me dijeron que se las mandara, y yo me lo tomé en serio. En el 92 decidí dejar de trabajar en la redacción de la Cúpula y volverme de Barcelona: me di cuenta que el dinero que ganaba era una trampa que me apartaba de mi trabajo como dibujante. Y yo ya estaba decido a apostar por los japoneses. Empecé a preparar una serie para presentársela; lo único positivo que me había dicho el editor jefe era que le gustaba cómo dibujaba las mujeres, y que no ambientara la historia en Japón, sino en España, en lo que yo conocía. Así que preparé un capítulo (20 páginas) de *Rosario*, una historia de amor entre personajes marginales ambientada en mi pueblo, junto con una sinopsis de toda la historia, y les gustó. Cuando el editor jefe volvió en septiembre a Barcelona me concertaron una cita con él y me lo pagaron todo: el viaje

desde mi pueblo, el hotel, los taxis...todo, simplemente porque estaban interesados en el proyecto, sin haber empezado a trabajar con ellos. Me aprobaron la serie de *Rosario*, y además sin casi ninguna imposición, a mi propio ritmo y sin directrices generales sobre la historia. Las únicas indicaciones que me daban eran más bien técnicas, así que trabajé con absoluta libertad, y todo desde aquí: yo lo escribía en español, ellos lo traducían y rotulaban, y me devolvían faxes con nuevas indicaciones. Mandaba 20 páginas cada mes (un ritmo lentísimo para ellos, que suelen hacer 20 a la semana), y ellos me indicaban algunas cosas en función de las reacciones del público, aunque confieso que sus directrices eran normalmente indescifrables, muy difíciles de entender. Eso, unido a las diferencias en el orden de lectura, bloqueó a mucha gente que empezó a trabajar con ellos. De los 20 ó 25 dibujantes españoles con los que llegaron a tener algún trato, sólo acabamos publicando 4 ó 5. Pero yo trabajé muy a gusto: tenía 21 años, un contrato firmado, y ganaba mucho dinero haciendo lo que a mí me gustaba. Aunque la historia la escribí y dibujé yo solo, en



Una de las seis "anécdotas" personales de Maldonado que completaron la edición en tomo de Rosario.

muchos capítulos tuvieron que ayudarme Juanfra Cabrera y algunos colegas más poniendo las tramas.

Rosario se publicó en *Morning* durante tres meses en capítulos semanales. En la publicación en revista, cada página llevaba a los lados unos brevísimos relatos con pequeñas anécdotas de cosas "locales" que yo mandaba desde aquí y que a ellos les parecía de lo más exótico. Cuando se publicó el libro recopilatorio, se completó con algunas de las anécdotas más graciosas dibujadas por mi en un estilo

mucho más caricaturesco.

Decidí aprender japonés por mi cuenta, más que nada porque quería ser capaz de leer aquellas revistas. A mitad de la serie fui a Barcelona a conocer a mi nueva editora -a la que sorprendí chapurreando algunas cosas en japonés- y esa misma noche me ofreció un programa de becas de la editorial (el Manga Fellowship Program) dirigida a todos los dibujantes, editores o críticos que ellos consideraran interesantes para que conocieran y trabajaran en Japón,

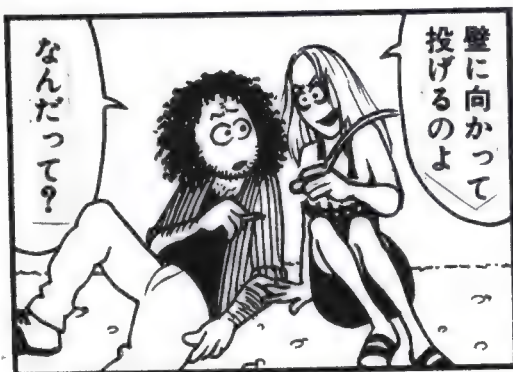
sin ningún tipo de obligaciones. Así que cuando me dijeron que había muchas posibilidades de que me concedieran la beca me puse muy en serio a aprender japonés, y durante ocho meses no hice otra cosa más que estudiar el idioma.

Finalmente me concedieron una beca de un año, con una asignación mensual que me permitía vivir bastante bien en Tokio e incluso ahorrar bastante dinero para la vuelta. Pero como no pudieron conseguirme el visado para el año completo, sólo podía estar tres meses seguidos. Así que cada tres meses volvía a salir, me tiraba unos días en España y me volvía. Pero a la tercera vez de volver no me dejaron entrar. ¡Me deportaron! A las autoridades del aeropuerto les pareció muy sospechoso que usara el visado de turista de aquella manera; de hecho, si no hubiera sido por mis editores hubiera tenido que pasar una noche en la celda rodeado de pobres tailandeses, chinos y vietnamitas desesperados. Menudo acojone... Me devolvieron a España y tuve que esperar aquí unos meses hasta que los editores me consiguieron un visado por otro año más, por lo que en total pude tirarme allí un año y medio.

Los primeros seis meses en Japón

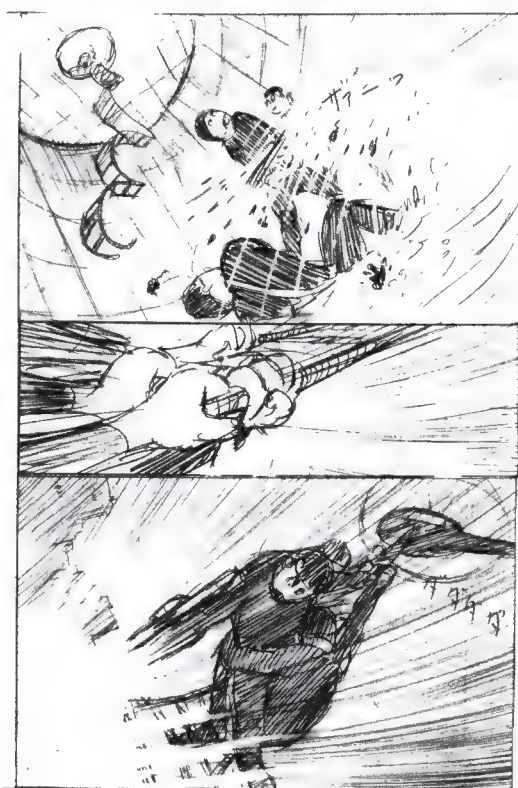
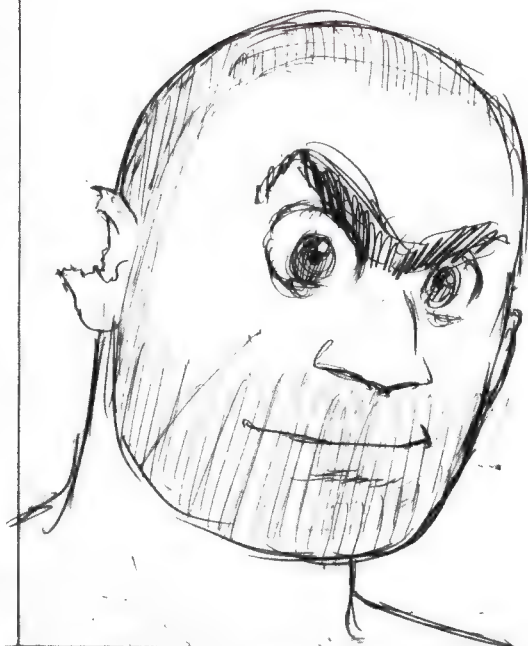


había estado entregado exclusivamente a aprender el idioma. Pero cuando volví, después de la deportación, las cosas habían empezado a ir mal por la revista. Habían bajado las ventas, cerraron muchas series y fracasaron los nuevos proyectos de muchos autores de éxito. Empezó a crecer la desconfianza hacia los autores extranjeros; ninguno de los becarios del programa tuvo éxito allí. Para mí ya había sido un logro llegar a trabajar para una revista como *Morning*, en la que es muy difícil publicar; mi serie, dentro de lo que cabe, funcionó bastante bien, pero para nada era comparable con lo que vendían los japoneses. Enseguida te das cuenta que la industria de los manga no tiene nada que ver con la de aquí. La redacción de *Morning*, por ejemplo, parece más la redacción de un periódico que la de una revista de cómics, con muchísima gente entrando y saliendo continuamente, con el editor jefe presidiendo su despacho y controlando a todos los demás editores, secretarías, contables, etc. Los dibujantes no van a la redacción más que para hablar con su editor en el bar; para hablar de trabajo hay que beber con el jefe, porque si no son incapaces de decirte algo. Es parte



de su cultura. Están todo el rato cumpliendo un papel, y el único modo de salirse de ese papel es bebiendo para desinhibirse.

Para los editores, los resultados del programa fueron decepcionantes. Todos los extranjeros que habíamos conseguido sacar un libro tuvimos muchísimos problemas para conseguir sacar el segundo. De hecho, nadie lo consiguió. Sistemáticamente nos rechazaban cualquier proyecto que se les presentaba. En realidad el programa de becas se había cortado radicalmente y con él se cortó también cualquier posibilidad de volver a publicar. Yo me entrevistaba todas las semanas con el editor jefe (lo cual ya era un gran honor, porque había muchos dibujantes que nunca habían hablado con él), le presentaba un proyecto y hablábamos sobre él. Todos me los echaba para atrás, pero aprendí muchísimo sobre cómo funcionan los mangas, y eso era lo que a mí me importaba. Pero el cambio de actitud fue brutal y muy duro de llevar; de pronto todo eran exigencias. Además era muy difícil entender las indicaciones que el editor jefe te daba; la verdad es que el tío acojonaba, y ni los propios editores y dibujantes



Otro proyecto rechazado en Japón, esta vez protagonizado por un chaval que lo pasaba fatal trabajando en un chiringuito de la playa con su padre.

japos llegaban a entender sus frases lapidarias. Conmigo, de todos modos, por el hecho de ser extranjero y joven, tenía cierta consideración. A ellos los puteaba mucho más.

La gran putada del manga es ésta, su terrible condicionamiento industrial, que para nosotros es muy difícil de soportar. La imagen que te llevas es que los dibujantes son borregos que van todos por el mismo camino, porque para eso está el editor vigilando con la vara en cuanto uno se desvía lo más mínimo. De vez en cuando, si el editor está distraído, hay uno que consigue escaparse del camino, y si ése triunfa todos van detrás de él. Pero si se desvía y fracasa, ha acabado su carrera. De todos modos allí tú puedes decidir vivir fuera de la industria; te puedes mantener ganando mucho menos dinero y con un status social diferente, pero publicas y te mantienes. Y es que la variedad temática de los mangas es incomparable. Aquí no somos conscientes del potencial de Japón en los tebeos. Toda la industria de los tebeos occidentales, incluida la norteamericana, es minúscula es comparación con aquella industria, tanto en calidad como en cantidad. Sólo Kodansha, que en el manga no es la editorial más potente, puede tener entre 15 ó 20 semanarios, y cada uno de ellos de unas 500 páginas.



Una nueva historietta rechazada en Japón. Su protagonista era un escritor joven que intentaba abrirse paso en Barcelona.

Yo allí me dediqué a aprender todo lo que pude; de una oportunidad así creo que lo más importante no es ni el dinero ni el trabajo en sí, sino la propia experiencia y el aprendizaje, que fueron muy intensos. Allí viví las experiencias mejores y peores de toda mi vida. Una de las más interesantes fue trabajar de asistente en el estudio de Kaiji Kawaguchi. Haber vivido esa forma de trabajo en equipo, de aprendizaje y convivencia fue fundamental. Yo convivía día y noche con el maestro y sus cinco asistentes, nos tirábamos 4 días dibujando sin parar y otros 3 durmiendo sin interrupción. Pero lo curioso es que hay muchos mangas, y algunos de los mejores, que nacen de la experiencia personal de gentes que no han dibujado nunca, pero deciden contarla a través de un manga como el vehículo más rápido y que va a llegar a más gente, en vez de publicar una novela, por ejemplo. Eso aquí es impensable. Ellos tienen tan asimilado el lenguaje del manga, está todo tan codificado, que cualquiera puede llegar a dibujar sin pasar por el periodo tan largo de aprendizaje que tenemos aquí.

Se me acabó la beca y tenía que volver. De hecho podía haber conseguido fácilmente cualquier trabajo, pero no me interesó. Al volver aquí el contraste fue muy fuerte, más incluso que a la ida, y me encontré muy descolocado. Tuve que adaptarme de nuevo a un mercado y a un país muy distinto del que venía, y además me encontré con otra adaptación inesperada: la de las nuevas tecnologías. Cuando yo me fui no había tocado un ordenador, y allí en Japón, por raro que parezca, no se usaba para nada en el campo de los cómics. Cuando llegué a España los ordenadores ya estaban muy implantados y vi que tenían grandes posibilidades, y me dediqué durante un tiempo a aprender y a investigar, porque hasta llegar a convertir los programas de ordenador en una herramienta tan personal como un lápiz o un pincel pasan meses. Además, en cuanto volví yo tenía clara la idea de trabajar en equipo, así que Juanfra y yo empezamos a trabajar juntos haciendo un montón de páginas que nunca se verán porque eran eso, un aprendizaje, descubriendo y adaptándonos a esa forma de trabajo. Más tarde se sumó Mario Pino, aunque esto del equipo es algo muy abierto en el



Bocetos de personajes de Ereh un mohtruo!

que cualquiera puede sumarse o marcharse cuando quiera. Yo también he estado mucho tiempo escribiendo, y tengo muchas páginas abocetadas y varias historias prácticamente acabadas, que no han salido y que a lo mejor no saldrán nunca. Pero no me importa demasiado: lo que me interesa es seguir aprendiendo a contar historias. El dibujo es muy importante, pero no me interesa el dibujo en sí, ni el cómic en sí: son el medio para contar las historias que me interesan. Pero yo no he encontrado nada más acojonante que un tebeo para contar cosas, ni como lector ni como autor. Ahora por ejemplo estoy experimentando para hacer un cómic en Internet, movido en principio por ese afán de contar cosas sin limitación de páginas, sin las limitaciones del tiempo y el espacio.

Después de ese proceso de adaptación me vi con ganas por fin de volver a publicar, y empecé de nuevo en *El Víbora* con la historieta *Tú ereh un mohtruo*. Aunque dibujamos bastante rápido, me cuesta muchísimo trabajo adaptarme a ese formato: son capítulos de ocho páginas que intentan ser autocon-

clusivos, aunque hay una línea argumental que continúa. De hecho los dos últimos capítulos que se publicaron son una misma historia de 15 páginas y con ella he sufrido un poco menos que con 8. Yo soy un corredor de fondo, pero me hacen correr los 100 metros lisos: lo hago lo mejor que puedo, pero sé que no es mi terreno. De hecho hay algún capítulo que tenemos casi acabado (6 ó 7 páginas con grises y todo) y que lo deseché porque me di cuenta que no funcionaba, que no era publicable. La historia completa la tengo más o menos escrita, como para llenar cientos de página, pero me cuesta mucho partirla en capítulos de ocho páginas que tengan cierta unidad. Tengo que sacrificar muchas cosas que a mí me parecen importantísimas, y al final te das cuenta de que una historia que has concebido para muchas páginas no puedes contarla en menos: tienes que contar otra cosa, y eso es lo que me frustra.

De momento no puedo plantearme otros formatos - una novela gráfica o similar- por el problema del tiempo. Me gusta estar en el *Víbora* porque eso hace que la gente te lea, te conozca, y es importante para

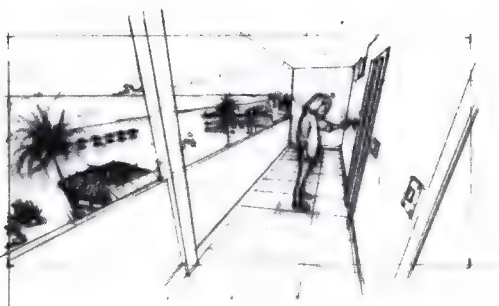
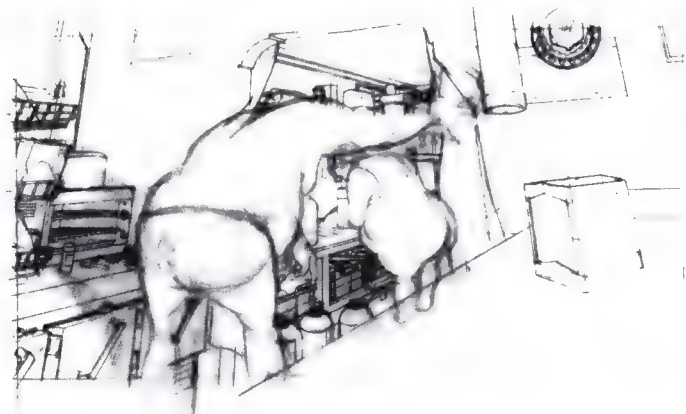


A la izquierda, bocetos de Qué grande es el cine, en El Vibora Especial Parodias. A la derecha, las páginas acabadas.

mí mantener esa presencia; pero eso, junto a los otros trabajos que tengo que hacer para sobrevivir, y otras colaboraciones esporádicas con La Cúpula (algunas portadas para el Kiss o la parodia sobre el cine porno para El Vibora) me quitan tiempo para plantearme proyectos más a largo plazo hasta que no sea más conocido. No es que no quiera hacerlo por amor al arte, que lo haría; es que las otras cosas que tengo que hacer para comer no me dejan tiempo para ello. Yo me mantengo sobre todo con encargos, con

cómics didácticos para partidos políticos, ayuntamientos, asociaciones...que están bastante bien pagados.

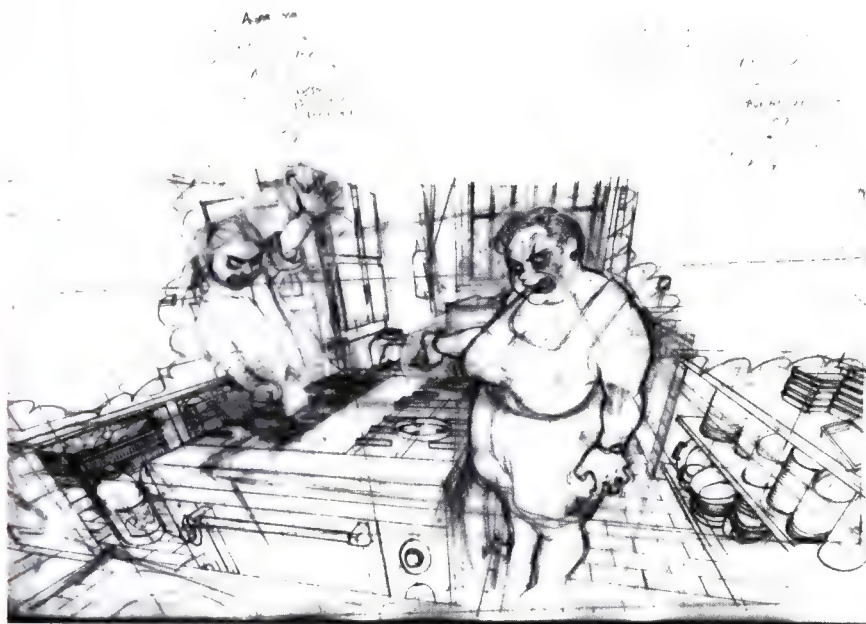




En esta página y la anterior, bocetos de diversos proyectos todavía inéditos.

Normalmente yo hago el guión y la historia completa, y dibujo las figuras completas con entintado y grises, compongo las viñetas, pongo los bocadillos y superviso un poco el trabajo. Hacemos absolutamente todo el proceso con el ordenador, desde el boceto inicial y los *storys* (con lápiz óptico y paleta gráfica) hasta el entintado, los grises y el color, el montaje de las viñetas... Porque yo no trabajo sobre páginas completas, sino sobre pantallas, equivalentes a una viñeta; luego monto la página usando esas viñetas, recortando o componiendo a mi gusto. Hasta ahora Juanfra hacía los fondos y las ambientaciones. Mario hacía todo el trabajo "sucio" que requiere el ordenador: hacer las selecciones para luego colorear o dar grises, buscar documentación, etc. A partir de ahora Juanfra tiene ganas de hacer sus propias cosas, así que de momento el equipo sólo lo formamos Mario y yo, y él empezará a hacer fondos, como ha empezado también a colorear algunos trabajos. Mi idea del trabajo en equipo nace no sólo por ahorrar tiempo, sino porque creo que el cómic se enriquece así, me gusta que haya una persona dedicada exclusivamente a la ambientación, por ejemplo, volcando su tiempo y su talento en eso para lo que yo no tengo tanto tiempo ni energías.

Con la historia del *Mohtruo* he intentado aprender en cada historia y que la gente disfrute. Soy consciente de mis carencias y lo que intento es ir limándolas poco a poco. Mi proyecto inmediato es acabar la historia del *Mohtruo* para sacar un libro recopilatorio. Ni se me pasa por la cabeza trabajar con otra gente que no sea La Cúpula porque estoy muy a gusto con ellos, son mi gente, mi familia. Berenguer piensa mover la serie fuera de España, pero no me obsesiono con la idea de vivir de esto ni de ver mis páginas publicadas. La verdad es que no sé si alguna vez podré llevar a cabo algunos de mis proyectos. En Europa me siento muy condicionado por las limitaciones de páginas y formatos; en Japón los condicionamientos son industriales, y por eso no me encuentro a gusto ni en un sitio ni en otro. Aquí no puedo contar lo que me gusta por falta de espacio; allí porque no me van a dejar dibujar lo que me apetece. Pero ya digo, no me obsesiono con eso: lo que me gusta es hacer las páginas, disfruto con el proceso, con el aprendizaje, y sé que voy a seguir dibujando aunque tenga que sobrevivir con otras cosas. **U**



EL JAPONÉS ATÍPICO

PEDRO FERNÁNDEZ LÓPEZ

Madrid

rockersuke@ono.com

Desearía agradecerles el que le hayáis dedicado a una obra como *Adolf* la reseña que se merece y a su vez quisiera compartir con vosotros una breve reflexión sobre los comentarios de vuestro colaborador Óscar Palmer al respecto de la falta de puntos en común entre la narrativa de Osamu Tezuka y lo que él denomina como "rasgos distintivos del manga". Un servidor opina que la ocasión es idónea para proponer públicamente que el concepto que la mayoría de nosotros tenemos sobre lo que son esos "rasgos distintivos" sea sometido a una honesta revisión, ya que entiendo que éste no ha cambiado sustancialmente desde que, a principios de la década anterior, la publicación en Occidente de material japonés pasó de ser un hecho excepcional y aislado a convertirse en algo habitual, es decir, cuando habíamos visto poco más de tres o cuatro cosas, la mayoría de las cuales iban en una misma línea gráfica y temática. Diciéndolo de otro modo, podríamos estar bajo los efectos de un síndrome similar al de un hipotético lector, cuyo único contacto con el cómic americano hubiesen sido los tebeos de superhéroes de los años 90, reaccionando sorprendido ante cualquier muestra de otra época exclamando (y pido perdón al Sr. Palmer por parafrasear



EL CORREO DE U
c/Embajadores 62, 5º 5
28012 Madrid
u@dreamers.com

searle tan torpemente) que eso de las viñetas cuadradas y rectangulares, todas en orden y en su sitio, se acerca más a la narrativa europea que a los rasgos distintivos del cómic americano, por mucho que esos tales, pongamos, Mcay, Foster, Caniff, Eisner o Kirby fuesen la referencia de cuanto viniera a continuación...

Y ¿dónde está la clave para entender qué es lo que han heredado los discípulos de esos maestros con quienes, al parecer, no comparten rasgos característicos? ¿Podría tener relación con la alabada versatilidad de Tezuka para cambiar de un dibujo realista a

otro caricaturesco? ¿Podría ser ésta en realidad un error de nuestra apreciación, siendo el caso que Tezuka se mueva siempre en el mismo territorio y quesólo nos demos cuenta de cuál es éste en el momento de los gags? Un error, por poner un ejemplo exagerado, similar a decir que los personajes de Maus son "caricaturescos" cuando son animales y "realistas" cuando llevan máscaras. Lejos de sugerir que la perspectiva de nadie, y menos aún la de Óscar Palmer, esté equivocada, lo único que pretendo es mostrar mi propia desorientación a la hora de preguntarme qué son realmente los rasgos distintivos de exacta-

mente qué cosa.

Una pregunta entre cuyas potenciales respuestas hay alguna que pondría particularmente nervioso al sector de la crítica aferrado a una rigurosa clasificación entre lo que es y lo que no es "europeo", "americano", "japonés"... Unos esquemas que no soy quien para pretender derribar, limitándome con estas líneas a proponer que estemos abiertos a la posibilidad de ampliar las muestras con que los construimos, o, en su defecto, simplemente a actualizarlos de vez en cuando.

Sólo me resta pedirlos disculpas porque mi inicial objetivo de compartir una breve reflexión se haya quedado en el de compartir una confusa reflexión, agradecerles vuestro tiempo y vuestra paciencia, mandaros un fuerte abrazo y despedirme hasta otra carta.

UNA LISTA PERSONAL

FRANCISCO JAVIER RODRÍGUEZ BUIL
fjrbuild@ hotmail.com

Me decido a escribiros con motivo de vuestra lista de obras de los 90. Ya decía Borges que en toda lista se notan ante todo las ausencias, y, en efecto, también en la vuestra uno echa en falta obras y autores y se sorprende de la inclusión de otros, pero en cualquier caso me parece que habéis hecho un magnífico esfuerzo que resulta a la vez informativo y orientativo, y creo que cumple su labor de divulgar críticamente sin ocultar desde el inicio la carga de subjetividad y la evidente pizca de polémica que, lejos de ser mala, no hace sino animar el cotarro y servir de aderezo y entretenimiento. Así que no voy a entrar en el juego de decir cuáles de vuestra personal selección me han gustado y cuales no -el tiempo, sin duda, pondrá a cada uno en su sitio y apuesto a que más de uno de vuestros seleccionados que no son más que pretenciosos mirándose su ombligo no pasará la criba-. La idea que sí me ha atraído es la que expone Octavio Beares en el nº 21 de que los lectores hagamos a su vez nuestra lista, lo que no sólo va a entretenernos y hacernos reflexionar, sino que puede ayudar a otros a decidirse a leer obras que a nosotros nos hayan gustado (yo, por ejemplo, reconozco haber sentido la curiosidad de leer el *Origen* de *Nexus* después de haber leído la carta de otro lector, Valentín Vañó, en el mismo nº 21). Así que, sin más preámbulo, os envío mi lista y animo a que sean más los

que la confeccionen y podamos compartir nuestras experiencias como lectores de historietas. Como las listas pueden ser interminables, autolimito la mía a diez obras que no están en vuestra selección y otras diez que sí lo están. Mi criterio para seleccionarlas es sencillo: no exijo refinamientos estéticos sino que sean obras que me hayan proporcionado al leerlas ese triple placer de disfrutar de una buena historia que me haya interesado y resultado verosímil, de unos buenos dibujos que me hayan resultado sugerentes, o por lo menos eficaces y de una buena narración en imágenes que me haya permitido gozar de una planificación inteligente. Si la obra es "arriesgada", "posmoderna" o de alta costura pero me ha aburrido soberanamente la dejo para gourmets con otro estómago distinto del mío.

Éstas son las que yo incluiría en vuestra lista.

1. *Sarajevo-Tango*, una obra fruto de la indignación y la ira, pero como siempre en Hermann, analítica, minuciosa, bien construida, creíble y eficaz por el maravilloso uso de las elipsis, la enorme narratividad del montaje de cada página y, mejor aún que otras veces, un uso del color que aumenta la expresividad y la capacidad de crear y transmitir ambientes y plasmar bellamente hasta lo horroroso.

2. Los dos tomos de la *Historia de Cyann* del maestro Bourgeon, por su capacidad de crear y visualizar un mundo entero y unos personajes reales, nada maniqueos y envueltos en unas tramas siempre complejas y lle-

nas de interés.

3. *Sambre*, de Yslaire, pues si bien el tomo 1, es de la década anterior, los tomos 2, 3 y 4 son de los 90, y en ellos se continúa y profundiza una historia no sólo romántica e individual sino la colectiva de la revolución proletaria, bella y magníficamente ilustrada y documentada por el autor.

4. *La escena del crimen*, tanto por el redondo guión a la vez clásico y moderno de Ed Brubaker como por la puesta en viñetas de Michael Lark.

5. La saga de *Pin-up*, de Yann y el no muy reconocido pero magnífico Berthet, una historia sin otra pretensión que entretener (además de los guiños a la propia historia de los cómics), y que el talento de los autores consigue elevar y hacer que nos enganchemos y deseemos la salida de nuevos álbumes.

6. El álbum *Tangencias*, de Miguel Ángel Prado, otra muestra de su sensibilidad para retratar lo cotidiano y analizar las difíciles relaciones humanas.

7. El *Diario Azul*, de Juillard, aunque de este autor incluiría también su saga *Pluma al viento* continuación de la magnífica serie histórica *Las siete vidas del gavián*.

8. *Muerte, el alto coste de la vida*, de Gaiman, que consigue siempre que lo imposible resulte verosímil y nos interese leerlo.

9. *Jessica Blandy*, la serie de Renaud y Dufaix que desgraciadamente los editores españoles dejaron cortada obligándonos a leerla en francés y que nunca defrauda ni en los personajes, ni en

las situaciones ni en las resoluciones tanto gráficas como narrativas. 10.Y, en fin yo incluiría *El viaje a Italia* de Cosey que si bien es de los últimos 80 en España no la leímos hasta el 93 y se trata de una historia entrañable, emotiva por la realidad y fragilidad de sus personajes, por lo acertado de la dosificación de la información y la madurez narrativa de su autor. Y éstas son las diez obras de vuestra lista que yo mantendría.

1.*Adolf*, de Tezuka.

1.*Viaje al corazón de la tormenta*, del gran Eisner.

2.*Balas perdidas*, de David Lapham,

3.*From Hell*, de Moore y Campbell.

4.*Jonas Fink*, de Giardino

5.*Mister Blueberry*, de Giraud

6.*El hombre que ríe*, de Fernando de Felipe

7.*Trazo de tiza*, del gran Miguelanxo.

8.*Las torres de Bois-Maury*, del maestro Hermann.

9.*Sin City*, de ese otro monstruo (aunque irregular) que es Frank Miller

Y ya está bien por esta vez, espero que sigáis en la magnífica línea que vais demostrando y sólo insistiría (ya lo han hecho otros) en que dejéis la pedantería en algún cajón y hagáis críticas y reseñas más variadas y explicitando los criterios personales de cada uno.

LEER... TEBEOS

ÓSCAR GUAL

Gandía (Valencia)

Ya sabemos de sobra que no vivimos en el paraíso de los tebeos. Hay rincones en el mundo donde

se les presta más atención, y ojeando las secciones de noticias de cualquiera de las publicaciones especializadas lo podemos comprobar. Por eso cuando un programa de televisión, o una revista cualquiera, dedica parte de su tiempo a hablar de tebeos, no podemos evitar, tras el espontáneo entusiasmo, dejarnos llevar por la sospecha, y temer que esa historia acabe igual de mal que la mayoría de los intentos anteriores.

Una nueva decepción ha sido la lectura del número especial de verano de la cabecera literaria *Leer*; a pesar de los nombres -Ana Merino, Luis Conde o Faustino R. Arbesú- nada ha cambiado, volvemos a repetirnos hasta la saciedad, recurriendo a temas y esquemas más que sobados.

Desde la primera página, de las cerca de treinta empleadas, se deciden a defender al cómic como "un arte comunicador del siglo XX", afirmando que "no es un producto descuidado ni facilón", en cambio emplean en su defensa un arma ya oxidada y obsoleta: la comparación con el cine o la literatura como intento de dignificación. ¿No saben que el tebeo se dignifica muy bien él solito? Si al menos el análisis en cuestión resultara innovador o atractivo... Pero no, se limitan a confeccionar una lista de títulos y de autores como (¿clarísimo?) ejemplo de lo cerca que están esos medios de expresión de nuestra tan denostada historieta. El resultado es una enumeración aburrida, vista, oída y leída mil veces, empeñada además en reiterar los mismos vicios (la fecha exacta del nacimiento del tebeo, porque al loro del

Yellow Kid le dio aquel día por hablar, o lo mucho que debe el pop art al cómic).

Las entrevistas tampoco aportan nada nuevo: Carlos Giménez y Max se explayaron a gusto aquí, en el *U*, y todo lo que les puedan preguntar se queda muy en la superficie. También entiendo que esos nombres puedan ser de los más conocidos entre los no aficionados al medio, y tal vez hablar con dibujantes menos solicitados no aportaría nada a los lectores habituales de *Leer*. Lo único que se salva es el intento de Conde de trazar un acercamiento a las tiras de prensa en España, que se queda precisamente en la intención, y el breve artículo de Jesús Cuadrado, muy conciso, claro, que escribe de lo que conoce muy bien, de nombres de los cuales no habla nadie, sin categorizar, una lástima que le dejaran tan poco espacio.

Al contrario de las más o menos recientes aproximaciones del *CLIJ* y de *El Cultural*, este *Leer* estival ha vuelto a las andadas de los suplementos dominicales, la anécdota y el recurso fácil de los personajes populares, al menos no hay nombres mal escritos ni fechas equivocadas. Un desengaño más grave si cabe por el currículum de los firmantes y por la propia experiencia de la revista en estas lides, una de las pocas publicaciones nacionales con una sección fija sobre la historieta, reseñas de novedades incluida. Antes de despedirme, felicitaros por vuestro número 20, magnífico trabajo de síntesis, concisión e información. Enhorabuena y

seguid en la línea. Siento utilizar siempre vuestra tribuna para quejarme de los demás, pero en mi casa nadie me hace caso cuando hablo de tebeos.

¿ALGUIEN SE OLVIDABA DE LA CRISIS?

PELAYO ROMERO MAIER

Sevilla

pelayoayo@yupimail.com

Siempre se está oyendo, de un lado a otro, lo de la existencia de esta crisis tan manida que hace intuir de forma como casi inmediata que el cómic hoy en día está en plan “como que lo tiene muy crudo”. Que si el mercado no da de sí, que si los precios no hacen más que aumentar, que los cierres de determinadas colecciones por falta de ventas, y esto es verdaderamente triste, es una realidad que todos conocemos pero intentamos vivir con ella, una realidad que no tiene por qué ser definitiva. No intenten acabar con el cómic antes de tiempo.

El verdadero problema del cómic no está en el mercado, es cierto, como se puede ver en la cara de cualquier aficionado o incluso dibujante que las cosas no marchan bien, pero aún así lo que no se puede culpar es al mercado, ya que como sabemos vivimos en un momento que hasta se podría llamar de nuevo esplendor (bueno, quizás me paso un poco). La gran variedad de productos que podemos encontrar es realmente enorme, Internet está llena de webzines que adornan de manera sistemática nuestros lugares de consulta, necesidad de expresión o incluso dar a luz a nuevos valo-

res, es una vía de escape que quizás no está siendo lo suficientemente explotada. Pero bueno, a lo que iba, el problema a que nos enfrentamos no está en el propio mercado, que como se demuestra mes a mes está lleno de novedades e iniciativas de una grandísima calidad, sino en el público que pertenece a ese mercado. Hoy en día es como si no se pudiese contar con nadie, no hay gente para nada y por lo tanto, menos para lo minoritario.

Es decir, sólo es un síndrome más de la precariedad de las moralinas que se hacen llamar vándalos, que nos molestan poniéndose delante de nosotros en las colas, que nos quitan el asiento en el autobús, los que se chocan contigo cuando vas andando por la calle... Vamos, que lo que hay en este mundo es mucha gente que lo único que hace es no parar de joder. Es como si del “do it yourself” se haya pasado “piso-cuellopisocuello”.

Esta situación de aparente crisis no es tan alarmante como parece; bueno, esto lo digo yo como lector, supongo que un dibujante que se quiere ganar el dinero con esto se debe de estar cagando en mis muertos, pero está claro que no es algo nuevo. Lo mismo pasa con el cine (lo que si está en crisis es el cine de animación que no sea anime, eso sí que parece ya trabajo de arqueólogos, parece que nunca vamos a poder volver a vivir con productos como ese *Fire and Ice*), la literatura (pocas revistas literarias consiguen salir más que de cosas tipo *Qué leer* y cosas así, vamos que todo está para las minorías), la música

(que hay mucho más que los 40 o Radio 3 y no tiene ninguna salida y se tiene que ir fuera de España para dar un mísero concierto en cualquier parque)... No vengamos ahora con crisis exclusiva en el cómic, no más nostalgias improductivas con los años 80. Sí, es verdad, fueron los dorados para las publicaciones, para los fanzines (tipo de publicación que hoy en día deja mucho que desear, sobre todo por su escasez, y luego si hay alguno parece que lo han hecho con los pies y mirando la tele al mismo tiempo), años en los que valía la pena, en los que todo influía en todo. Pero esto se acabó y lo que hay que hacer es tomar partido y de eso en el mundo del cómic yo creo que abunda, porque la mayoría de los que permiten que todo esto siga adelante lo hacen por amor al arte, se convierte más que en una opción en una actitud y eso señores demuestra mucho, pero también cansa.

PD: Desde aquí mi más sincero agradecimiento por seguir este proyecto a cabo y que revistas como el *U* puedan salir a la luz, aunque su perioricidad parezca un poco estertórica, demuestra que tiene todavía mucho de qué hablar. El trabajo que requiere llevar esta revista hasta las librerías debe agotar lo suficiente como para querer mandarla a tomar viento fresco, pero realmente cada vez que se ve en las estanterías un número nuevo, se descubre algo más y es como si se comprara un cómic por primera vez. Alabados seáis por existir. **U**



reseñas

**Biblioteca
Marvel:
Capitán
América**

**Biblioteca
Marvel:
Patrulla-X**

CieloXX.com

Daredevil

El Incal

Luna de Guerra

**Swamp Thing:
En el pantano**

**Y te diré quién
eres**



SWAMP THING: EN EL PANTANO

Alan Moore y Stephen Bissette/John Totleben

Norma

Mirándolo desde la perspectiva de los años transcurridos hasta esta edición, éste es el trabajo que puso a Alan Moore en contacto con el mercado americano (1983). Aunque probablemente sería más significativo verlo como la obra que puso al mercado americano en contacto con Moore y con toda una pléyade de guionistas británicos a los que tendríamos que responsabilizar, en gran parte, de la actual diversificación del *mainstream* USA, eso sí no tenemos en cuenta la considerable subida de calidad de los guiones que dispararon ellos también, por no decir del hecho que supone un cambio de hábitos consumistas tan profundo en el *fandom* como empezar a comprar los tebeos por el guión en lugar del dibujo. Esta situación en la que un conjunto de autores, los Gaiman, Morrison, Delano, Ellis y algunos más van desgranando proyectos cuya escritura no insulta la inteligencia del lector sino que le propone juegos y cuya temática escapa, poco a poco, de los límites del *mainstream* para acercarse a discursos anteriormente sólo

escuchados desde las filas del underground, tuvo un origen, y es este tebeo de Moore.

El uso que hace aquí Moore del ritmo de lectura y de los distintos hilos de información con los que teje su terrorífico mensaje responde a unos estándares de calidad y preparación al nivel ya de la ficción literaria. Aquí estamos leyendo algo, no es solo descifrar la interpretación sintáctica. Algo está preparado, hay unos resortes puestos en marcha para manipular las sensaciones y emociones del lector, al margen de contar la historia, y que cuentan otra cosa. Hay una estructuración muy cuidadosa, hay un no permitir incoherencias ni explicaciones vacuas. Y, además, hay algo que decir. Con toda esa estructura, con ese ritmo, con todo ese medio.

Dentro de ese largo proceso de transformación que supone partir de un género fuertemente codificado como el de superhéroes para, tomando conciencia de sus mecanismos psicológicos y narrativos, usarlo como vehículo de la voz propia, expresar una forma de ver mundo y hombre, ser, incluso quizás, autobiográfico (obsérvese el desarrollo histórico de autores y series de la línea Vertigo), el paso dado por Moore en este libro dejó una semilla más fructífera de lo que parecía entonces.

Por otro lado, el trabajo de Moore en relación al programa enunciado en el párrafo anterior habría que calificarlo de ciclópeo porque ejecuta a la vez varios pasos de ese proceso evolutivo. Toma el género y el personaje estrictamente de donde estaban y encuentra un camino absolutamente coherente para vomitarlos, sorpresa a sorpresa, su cos-

movisión y su concepto del terror e, incluso, su crítica social. La brillantez de la idea de Mr. Moore es tal que es capaz de mostrarnos sin fisuras cómo todo ese entramado de preocupaciones propias se puede expresar a través de algo como el universo DC.

El problema del terror, como género, es que la consciencia te protege de él. Un mecanismo evidenciado, una apariencia ya conocida, no inspiran terror. Moore se da cuenta de que para inspirar terror hay que producir revelaciones desestabilizadoras y que, si se quiere que funcionen, el lector debe creerlas o poder creerlas reales. Una idea sólo es terrorífica si

puede volverse real. Si se la sabe la elucubración de un tonto, entonces no asusta. Moore elige, por tanto, atacar sólo donde duele, a la fuente de todos los miedos, la condición humana y su lugar cada vez más periférico, más empujueñecido como ser en un mundo en el que nace y que empieza a comprender. Comprender lo que uno es no puede producir más que miedo, el peor de ellos. Hemos vivido constantemente en una ilusión necesaria para nuestra supervivencia que periódicamente se rompe para dejarnos con otra, más pequeña, a la que creemos real.

La idea de Moore de interpretar a la Cosa del Pantano no



como un hombre transformado por un accidente científico en un vegetal animado, sino como un vegetal que por "fagocitosis" se infecta de consciencia, de la del hombre involucrado en ese accidente, *se revela el comodín* que pone a nuestro escritor en situación de hablarnos desde sí mismo y de inspirar el miedo. El único terror que funciona es el psicológico y Moore se dispone a darnos la lección cambiando la psicología por la anatomía. ¿Y si en vez de ser ese cúmulo de experiencias y pensamientos que llamamos "yo", no fuésemos más que un animal al que le ha surgido ese "yo" como una infección, un sarpullido, una eyaculación mental y, ahora, olvidado su origen material, atribuye a ese sarpullido (yo, ego, alma, psique, razón, consciencia) la totalidad de lo que le es valioso (la vida)? Anular todo lo que creías cierto de un plumazo, forzarte a interpretarlo todo desde un punto de vista inestable: he aquí cómo producir miedo.

A partir de ese comienzo, brillante como pocos, el relato de Moore y sus compañeros gráficos, Bissette y Totleben, no deja en ningún momento de ser desasosegante porque todo él se despliega absolutamente coherente con esta primera, terrorífica, premisa. Esto es fun-

damental para el convencimiento del lector y se produce sólo porque los autores están ya hablando desde su personal mundo de ideas que, por supuesto, encajan consigo mismas. No se trata de recursos argumentales para revitalizar personajes, ni explicaciones más exactas de los poderes para actualizar la credibilidad, se trata de pensamientos, creencias y opiniones vertidas utilizando esas ideas de guión, esos personajes de otros (¡ja, de otros!). En la *Cosa del Pantano* que tenemos aquí, la magia, la demonología y la ciencia se encuentran y cruzan con parecida comodidad en un mundo para el que ya ninguna explicación nos vale entera y todas hablan de lo mismo, una vez puesta en evidencia la superchería del yo, su oscuridad, su falta de existencia.

Bissette y Totleben basan su enfoque en un estilo ilustrativo clásico que tiene una larga tradición de dominio del dibujo y delicado entintado detallista, cuyo origen remoto sería la ilustración de *pulps*. El dibujo de Bissette recuerda el trabajo de Al Williamson, pero mejor el de Graham Ingels en los rostros y en el rayado, y su soltura en el acabado y las composiciones narrativas de página lo sitúan con un punto más de modernidad que esos referentes. No soy particular-

mente adepto a este tipo de enfoque gráfico, pero tras el horror vacui y las miríadas de insectos y artrópodos, que tan eficaces son como elementos de inquietud, Bissette y Totleben se bastan y se sobran para expresar con su dibujo y expresar a Moore, cosa que quizá no hemos podido disfrutar del todo con este guionista en otros de sus proyectos seminales. La edición en blanco y negro permitirá disfrutar mejor el fino trabajo de línea de Totleben quizás poco apropiado para lucir bajo los colores clásicos de los tebeos de la época.

ENRIQUE VELA

...Y TE DIRÉ QUIEN ERES Nacho y Cri Ponent

Es ésta la primera obra de gran extensión del joven historietista aragonés -aunque residente en Valencia-, Nacho (Nacho Casanova; Zaragoza, 1972). Si bien, más que ante un relato largo, nos hallamos ante una colección de historias cortas, unificadas, eso sí, por un juego narrativo que les da cohesión, además de por su propia sintonía temática y estilística.



Ya en anteriores trabajos (aparecidos en publicaciones como *Idiota y Diminuto*, *Ganadería Trashumante* o *Como vacas mirando el tren*, de esta última es uno de los corresponsables), ha dejado patente Nacho su atracción por la observación de su entorno cercano. Una observación reflexiva, meditada, que es trasladada a la página atendiendo a una suerte de necesidad de dar testimonio de las imágenes o acontecimientos más minúsculos, menos relevantes, y, por ello, más desapercibidos. Este afán notarial de los pequeños momentos de la realidad cotidiana, se complementa en el presente álbum con un juego que, probablemente, la mayoría de nosotros hemos practicado alguna vez, incluso de forma inconsciente: especular con las historias "ocultas" de las personas anónimas con las que nos cruzamos en nuestro devenir diario. Hay en el álbum dos niveles de narración, pues. Por un lado, lo extraído directamente de la realidad por Nacho y su co-guionista, Cri (Cristina Rubio), y mostrado tal cual fue contemplado por ambos. Por otro, lo ficticio, lo que los narradores imaginan a partir de personajes y situaciones reales. El libro se abre con una página en la que una pareja, los narradores

(Cri y Nacho), se disponen a salir de casa. Las viñetas están en blanco. Sólo podemos "oírles", por medio de cartuchos de texto, a modo de "voz en off". En la página siguiente, aparecen por fin las imágenes. Comienza el juego. Los narradores, siempre fuera de campo, siempre "en off", eligen un objetivo. Un hombre, una mujer y un niño, que toman el mismo autobús que los narradores. Con ese punto de partida, idean una historia sencilla y creíble: el hombre y la mujer, antes de formar pareja, pasaron por sendos divorcios; el de él, apacible; el de ella, no tanto. De la ficción, pasan a la mera contemplación: en una parada del viaje, el niño juguetea sin parar en torno a la mesa donde su madre y su "presunto" nuevo

padre toman un café. El niño, concluyen los narradores, nunca ha sido tan feliz.

Esta alternancia entre lo real y lo imaginado se produce durante toda la obra, en diferentes combinaciones. La segunda historia, en torno a un anciano



Inauguramos nueva sección que irá rotando en manos de los distintos colaboradores del *U*, y desde la cual se pretende hacer un repaso somero de algunos títulos que, por una u otra razón, no han podido tener una reseña de las "gordas", títulos seleccionados según los gustos del firmante en cada caso. Así que, sin más preámbulos, ahí van los tebeos que más me han llamado la atención en los últimos meses.

Ya sé que voy a decir una obviedad, pero es que la serie **PEEPSHOW** (La Factoría de Ideas) está muy bien. Y es que la aparente facilidad que tiene JOE MATT para enganchar al lector es eso, sólo aparente: hay que ser

muy buen narrador, mejor dialoguista y un perfecto conocedor de los mecanismos internos del humor. Pero probablemente el secreto del éxito de Matt estribé en el valor que le echa para exponernos sin ningún pudor -y yo diría que también con mucha exageración- su vida entera, sus escatológicas costumbres, su salidera con las mujeres o el patetismo de su vida "amorosa". Porque, en el fondo, lo que nos hace tanta gracia de Peepshow, pero también nos conmueve, es que Matt, un tío de esos con un morro que se lo pisa, un verdadero crack, se atreve a airear esos secretillos y miserias inconfesables que todos tenemos y, con ello, nos pone delante un espejo en el que reflejamos.

que acostumbra a usar su moto para realizar visitas nocturnas a un bar de alterne, es completamente "intuida": no se explica, pero podemos deducir que habiendo encontrado en cierta ocasión a la moto del susodicho con las ruedas pinchadas, los narradores decidieron atribuir el hecho a la airada parienta de éste, quien habría recurrido a esta medida (infructuosa, se añade) para acabar con el mencionado hábito de su esposo. El siguiente fragmento se centra en otro anciano, parroquiano permanente del bar "El olivo". Los narradores, tras observar al "abuelo" deambulando entre las mesas, o sentado en silencio, pendiente de quién entra o sale, o absorto en sus pensamientos, deducen que el hombre no tiene otra cosa que hacer o sitio a donde ir, y nos lo muestran, siguiendo su "intuición", sentado en una silla de su casa vacía, ensimismado, hasta que decide bajar al bar, en la página inicial, y, en la final, despidiéndose de los dueños del mismo,

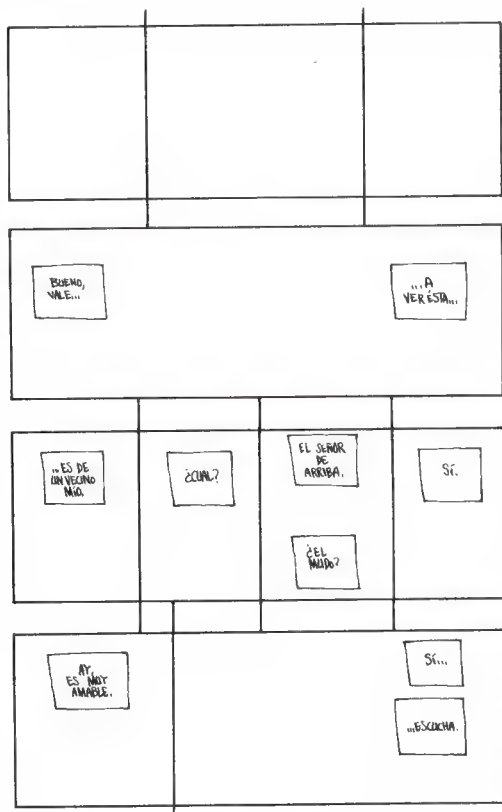
cuando éstos han bajado ya las persianas al concluir la jornada.

taxista, ante la inicial negativa de su hijo a hacerlo por ella; la de un furtivo y ambiguo encuentro entre un hombre y una mujer en -de nuevo- una estación de autobús; y la de la agresividad latente en una escena protagonizada -otra vez en un bar- por una pareja con niño de actitud diametralmente opuesta a la de la historia inicial.

Y esta "intrascendencia" es la principal virtud del tebeo. Las historias no sólo son perfectamente creíbles, por lo "normales", sino que gozan de la poesía de lo pequeño, de lo irrelevante. Son historias que sólo cobran vida si nos tomamos la molestia de pararnos a observar a nuestro alrededor y reflexionamos, siquiera brevemente, sobre ello. Nacho y Cri lo han hecho, han mirado a su alrededor, han recogido algunas de las cosas que les han llamado la aten-

Las restantes historias del libro son igual de sencillas e intrascendentes que las comentadas: la de una mujer que ha de sustituir a su fallecido marido

ción y nos las han expuesto en éste álbum, sin afán de llegar a grandes conclusiones. En un medio, en una sociedad, tan proclive a la hipérbole y al boato, un



Ya saben, "la vida es una tragedia para el que la vive, pero una comedia para el que la contempla". Espero que la serie siga publicándose en España, porque se lo merece. Y si están ustedes, como yo, cansados de superhéroes revivalistas, estarán alegrándose de poder leer al fin un tebeo superheroico realmente moderno, que mira hacia el futuro y no hacia el pasado. Estoy hablando, evidentemente, de **THE AUTHORITY** (World Comics), una serie de WARREN ELLIS y BRYAN HITCH que es ahora mismo lo máximo en el género. Y es que su combinación de catástrofes extremas, sobradas ultraviolentas, humor negrísimo, tecnología super-mega-high tech, ciencia ficción contemporánea, diálogos lapidarios, estética cool, heroínas macho-

rras, superhéroes gays vestidos de leather, yonquis con poderes mágicos y, sobre todo, desmesura, grandiosidad y exceso, me parece totalmente fascinante. Con una narrativa acelerada y elíptica, unos textos concisos en extremo, un espectacular color de LAURA DEPUY, una original planificación que adopta modos del cine de superproducción y una progresión climática hasta ahora imparable, The Authority es LA serie de superhéroes del momento, toda una experiencia abrumadora, apasionante, DEFINITIVA. Y esperen, esperen a que desembarque el nuevo equipo creativo, Mark Millar y Frank Quitely, porque sucede lo que parecía imposible: que la cosa mejora. En intensidad y aceleración, en sorpresa y originalidad, en contenido políti-

tebeo como éste resulta un remanso de tranquilidad que siempre es agradecible.

Su sencillez temática, sin embargo, no se corresponde con el aspecto formal. Ahí, Nacho y Cri han querido complicar la cosa: como hemos mencionado, las “voces” fuera de campo de los narradores puntúan los diferentes relatos, sirviendo de guía al lector de una forma elegante e ingeniosa; los relatos en sí, sin embargo, se muestran sin palabras, aunque no sin globos de diálogo o pensamiento: éstos están donde deben, pero están vacíos, no contienen texto alguno. Básicamente se trata de historias mudas, en las que los bocadillos vacíos sugieren “voces” que no “oímos”. El problema es que, en ocasiones, da la impresión de que las historias se han construido teniendo en cuenta lo que esos bocadillos debían haber contenido. Hay intercambios de bocadillos que parecen obedecer a diálogos muy concretos, que están muy claros en la cabeza de los autores, pero que no lo son tanto para el lector, quien acaba con la sensación de estar siendo privado de detalles de la narración, si no vitales, sí enriquecedores.

No es éste un defecto menor, ciertamente (ni el único: podríamos hablar de la parte estética, y

de un uso de la mancha no siempre afortunado), pero un servidor prefiere hacer hincapié en lo que de positivo y esperanzador tiene este primer álbum de Nacho (y Cri): su calidez, su sinceridad, su apego al riesgo, su búsqueda de una voz propia.

Nacho es un joven artista, inquieto y autoexigente del que debemos esperar mucho y bueno. Y nosotros que lo veamos.

J. EDÉN

LUNA DE GUERRA

Van Hamme y Hermann

Norma

Para las generaciones que hemos crecido con Hermann, todos aquellos que leímos los *Bernard Prince*, *Comanche* y *Jeremiah* en la biblioteca pública del barrio, el belga siempre nos ha sonado a tebeo “adulto”, “serio”, “de calidad”. Y en efecto, Hermann siempre se ha caracterizado por una escasa concesión al efectismo, por una extrema sobriedad que, sin embargo, no está reñida con la emoción. Propietario de un universo estético único, narrador elegantísimo, dibujante detallista, Hermann es, además, un guionista excelente y, por si fuese poco, el firmante de una de las series más importantes

de la *bande dessinée* de todos los tiempos, *Las Torres de Bois-Maury*. Así que después de todo este impresionante currículum, uno tenía curiosidad por saber qué mosca le había picado para avenirse, a estas alturas, a dibujar un tebeo guionizado por otro. Claro que ese otro no era cualquiera. Se trataba de Van Hamme, el guionista estrella del cómic europeo, un escritor ciertamente efectivo aunque quizás sobrevalorado, probablemente por su altísimo tirón comercial. El resultado de esa reunión ha sido este *Luna de guerra*, un curioso *one-shot* (nunca mejor dicho, aunque en la historia haya bastante más de un disparo) que, a partir de un agrio incidente acaecido durante el convite de una boda rural, se convertirá en una violentísima parábola sobre el mecanismo que provoca la lucha entre seres humanos, ese germen del que brotan todas las guerras: la inagotable estupidez humana, su infinita irracionalidad, su exagerada capacidad para el odio y la crueldad. Sólo por cabezonería, por orgullo, por tener más cojones que el adversario, la más ridícula nimiedad puede sacar las cosas de quicio y llevarlas a resultados irreversibles en donde todos los contendientes pierden y ninguno gana.

Sin entrar demasiado en los

co, en sarcasmo. En suma, una serie que me ha hecho recobrar, a mis treinta años, el interés perdido por los superhéroes y la emoción de esperar el siguiente episodio, pero, sobre todo, ese *sense of wonder* que antaño tenía el género y que, al menos para mí, parecía irrevocablemente perdido. Una colección que ya ha marcado un hito, y si no, al tiempo. Todo esto lo han conseguido Ellis, Hitch, Millar y Quitely, como digo, no mirando hacia atrás, sino hacia adelante; no rememorando épocas pasadas sino pensando en el público y el mundo actual, el de la década del 2000; en definitiva, no copiando a los Kirby, Ditko, Lee, o a los Miller y Moore de turno, sino inventando y abriendo nuevos caminos. Justo como hicieron antes todos esos pioneros. Justo

como debe hacerse. Un único pero a la edición española: la espantosa traducción, que no sólo pervierte el tono cool y malhablado de los diálogos originales, sino que a veces resulta directamente incomprensible por traducir al pie de la letra expresiones inglesas que no existen en castellano. En un nivel de logros mucho menor que *The Authority*, pero con intenciones igualmente renovadoras, se sitúan los primeros números de la serie mensual **MR. MAJESTIC** (World Comics), con guiones de JOE CASEY y BRIAN HOLGUIN y dibujos del irritante (al menos para mí) Ed McGuinness. Unos números que no están nada mal, pero que estarían mejor si los guionistas se contuvieran más y escribieran menos (menudos textos de apoyo). No obstan-



detalles del argumento -para eso está el tebeo-, la historia que cuenta *Luna de guerra* viene a ser, para entendernos, un Puerto Hurraco a la francesa; un relato que, aunque ficticio, recuerda demasiado a muchos sucesos reales de nuestra España profunda: ya ven que en todos sitios cuecen

habas. Un relato imaginario, sí, pero que parte de una anécdota verídica. Porque el planteamiento del que arranca toda la historia de *Luna de guerra* es tan exagerado, tan brutal, que parece falso, si no fuera porque Van Hamme explica en el prólogo de álbum que es una anécdota real; de hecho, es lo

único real del argumento. Ya saben, "la realidad siempre supera a..." *Luna de guerra* también recuerda un poco a esas películas de Claude Chabrol ambientadas en la burguesía rural de provincias y que desembocan en una inesperada explosión final de violencia; pienso sobre todo en algunas de sus películas más recientes, como la extraordinaria *La ceremonia*.

Para dibujar esta fábula que habla del lado salvaje del ser humano, ése que nos sitúa varios peldaños más abajo que la peor de las alimañas, Hermann era, desde luego, el candidato ideal. Sus personajes ceporros, achaparrados, con esas fisonomías estilizadas a lo ancho, "achatadas por los polos", resultaban perfectos para plasmar la bestialidad de los protagonistas de esta historia, su tremenda cerrilidad. Hermann era también el candidato idóneo por su capacidad para mover a numerosos personajes en una misma historia, en este caso nada menos que las dos familias del casorio, más los clientes y camareros de la hostería donde se celebra el convite. De todos ellos destaca, por supuesto, Jean Maillard, el patriarca de una de las familias de la boda, un terrateniente local acostumbrado a imponer su voluntad como cacique de la región y que decidirá lle-

te, sus ideas son buenas, y los resultados son, cuando menos, entretenidos. Las intenciones, por supuesto, son las de recuperar la máxima grandiosidad para el arquetipo de Superman, pues no otra cosa es este Señor Majestic. Intenciones a las cuales no creo que ayude nada el citado McGuinness, porque, dejando aparte que guste o no su dibujo (a mí nada, por epatante y tramposo), me parece que su estilo caricaturesco no le va nada al tono de la serie, majestuoso y apocalíptico.

Más cosas. Un par de curiosidades de Dark Horse publicadas aquí por Álex Cómic, que comparten ciertas coordenadas estéticas y argumentales con las que sus autores

parecen proponer una vuelta a cierto tebeo de aventuras bizarras, y que a mí me han rememorado la fascinación por lo extraño que de pequeño me producían *El Eternauta*, el *Flash Gordon* de Alex Raymond o aquellas Joyas Literarias Juveniles de Bruguera que adaptaban al cómic novelas de Julio Verne como *Viaje al centro de la Tierra* o *Héctor Servadac*. Me estoy refiriendo, por un lado, a **EL TERRITORIO**, dos tomos de JAMIE DELANO y DAVID LLOYD que narran las aventuras de un luchador amnésico en un mundo "fantástico" poblado de esclavistas tecnológicos, monstruos demenciales y una misteriosa mujer que se va "reencarnando" en diferentes versiones. El tebeo combi-

var al límite la discusión inicial, toda una mala bestia que quizás pueda parecerle demasiado malvado a algunos lectores. Bien, basta haber conocido a alguien tan hijo-puta en la vida real -yo sí conozco a alguno así, y ojo, que no es de campo sino de ciudad-, para poder creerse perfectamente a este tipo de personajes. Igualmente, a muchos lectores urbanitas quizá pueda resultarles exagerada la visión brutal del mundo rural que ofrece *Luna de guerra*. Bueno, en este caso también basta haber vivido alguna anécdota "curiosa" en el campo para ver que allí, y sin ánimo de caer en absurdas generalizaciones ni demonizaciones, la vida se vive *de otra manera*. No digo ni peor ni mejor que en la ciudad -los que vivimos en la urbe también nos las traemos-, pero sí de otra manera. Mi "anécdota" rural, verídica, fue un tremendo episodio que viví durante una excursión con unos amigos por un río, y que pudo terminar como aquella película de John Boorman, *Deliverance*. Todo fue por la feliz idea que tuvieron algunos de mis amigos de comerse 3 ó 4 naranjas de la huerta que tuvimos que bordear para llegar al río, con la mala suerte de que el guarda de la finca nos vio y comenzó a vociferar. Como estaba lejos, simplemente le

ignoramos y nos internamos en el río. Dos horas más tarde y cuando menos nos lo esperábamos, fuimos sorprendidos por siete energúmenos liderados por el dueño de la finca que habían decidido perseguirnos por el río con la intención de ajusticiar aquel "robo" de naranjas. Fue tal la violencia con la que nos gritaban y amenazaban que puedo asegurar que de no haber sido por la intervención de las chicas que venían con nosotros, que les pidieron disculpas como veinte veces, no habríamos salido de allí enteros.

Pero la parábola rural de *Luna de guerra* no sólo habla de la agresividad del ser humano. En efecto, Van Hamme parece querer reproducir todo el espectro emocional de los más bajos instintos de ese animal conocido como hombre, y por ello, en *Luna de guerra* no sólo hay violencia -muchísima-, sino también racismo (el del encargado de la hostería contra el camarero marroquí), sexo animal (Maillard tirándose sobre la marcha a su consuegra; el abuelo Maillard metiéndole mano a su nieta de 20 años) y, sobre todo, mucho, mucho odio y resentimiento. Porque ése es el germen del que antes hablaba, el que provoca la barbarie: la ingente cantidad de rencor que almace-

nan algunos de los protagonistas de la historia. El rencor del dueño de la hostería contra Maillard por su actitud caciquil; el del encargado de la hostería contra su jefe, que luego descarga sobre sus subordinados; el rencor de la esposa de Maillard, que sufre en silencio los cuernos que su marido le pone continuamente, un rencor que al final pagará contra quienes en realidad nada le han hecho; el odio del huésped inglés cuya mujer muere en la reyerta, y al que hasta entonces todo aquello ni le iba ni le venía; el odio del hijo de Maillard contra su propio padre, por las continuas vejaciones a las que éste le somete y que culminarán con el descubrimiento de un terrible episodio protagonizado por su progenitor poco tiempo atrás.

En medio de todo este pavoroso paisaje de visceralidad, hay, sin embargo, algunos apuntes de esperanza. Van Hamme no quiere caer en el maniqueísmo, o al menos eso intenta, sino que pretende contar una historia que parezca real. Para ello, introduce algunas notas de humanidad que dejan algún sitio, más bien poco, al optimismo: el amor interracial que surge entre la chica del servicio de habitaciones y el camarero marroquí; el talante conciliador y

na el gusto de Delano por la ciencia-ficción orgánica de mundos extraños con el relato clásico de aventuras, todo ello ubicado en una atmósfera enfermiza y morbosa en la que también hay algo, más bien poquito, de sexo. El tebeo se lee con interés, las peripecias del protagonista te sorprenden, pasan un montón de cosas y algunas escenas logran despertar cierto sentido de la maravilla. La única pega que se le puede sacar a este tebeo es esa tendencia de Delano a sobreescibir (ay, esos prolivos textos de apoyo pseudoliterarios). En cuanto a Lloyd, pues como siempre, o sea, muy bien: un dibujante clásico con un estilo reconocible, que narra estupendamente y sabe dibujar

de maravilla algo que resulta difícil a la mayoría de dibujantes, los gestos faciales. Su estilo actual es parecido al de V de Vendetta, aunque algo más guarro y también menos amanerado a la hora de dibujar las líneas de contorno. La otra curiosidad publicada por Alex Cómics es la sorprendente **EL MUNDO SUBTERRÁNEO**, una miniserie en dos tomos que no me imaginaba que PAUL CHADWICK podría hacer en la vida. Lo digo porque no tiene nada que ver con Concrete, más allá del gusto de Chadwick por dibujar detalladamente paisajes y animales, fantásticos en este caso, y pergeñar guiones clásicos con textos de apoyo muy bien escritos que sirven de contra-

humanitario de algunas mujeres de la historia (la mencionada camarera, la prostituta de alto *standing* que se aloja en la hostería, la pediatra que estaba comiendo en el restaurante) y que curiosamente son de los pocos personajes que demuestran tener algo de sentido común en toda la historia; la capacidad para la compasión que demuestra Maillard hijo, a la postre el único personaje capaz de perdonar a la mala bestia de su padre, a pesar de que él sí tiene verdaderos motivos -no como el dueño de la hostería- para vengarse de su progenitor por todo el daño que le ha causado. Por cierto que este comportamiento del hijo de Maillard, uno de los más humanos y nobles que se ven en *Luna de guerra*, revela también una paradoja que suele darse en la vida real: el personaje que parece más débil, y así es tachado por su padre durante toda la historia, se revela como el más fuerte; de hecho, mucho más fuerte que su padre, al ser capaz de cargar con el tremendo peso del perdón y la responsabilidad de intentar detener toda la cadena de locura que su progenitor ha desatado. Claro que la "recompensa" que recibirá por ello tampoco deja mucho lugar para la esperanza. De

hecho, me temo que así suele ocurrir también en la realidad. Como dice otro de esos malditos refranes, "Haz el bien y espera el leñazo que te den".

Hasta aquí las numerosas virtudes de la obra. Nó obstante, en el balance del *debe* hay que apuntar algunas pegas, tanto de guión como de dibujo. Hermann siempre ha tenido un defecto, el de dibujar demasiado parecidos a sus personajes, y en esta historia, con tantos protagonistas de por medio, resulta en ocasiones muy difícil distinguir unos de otros. El belga también peca en este tebeo, creo, de excesiva sobriedad en la caracterización de personajes; se echa de menos una mayor expresividad en los rostros -más furia, más rabia-, sobre todo en los de Maillard y el dueño de la hostería. Hay en todo el tebeo una frialdad gestual que perjudica a la historia, máxime teniendo en cuenta el salvajismo de lo narrado. Y, por supuesto, lo que resulta más inapropiado del actual estilo de Hermann, al menos para éste que suscribe, es ese horrible color directo, con esas acuarelas tan rancias, tan poco narrativas, tan confusas: en buena hora se le ocurrió pintarse él mismo sus tebeos, tal como viene haciendo desde *Sarajevo*

Tango. Si acaso, el único mérito del color de *Luna de guerra* es que en ciertos pasajes logra captar el ambiente de pesadilla y caos de la historia, el olor acre del humo, de la sangre, del horror.

En cuanto a los defectos del guión, Van Hamme no anda muy fino en la secuencia inicial en la que debe presentar a todos los personajes: no queda del todo claro quién es quién y a qué familia pertenece. También, pienso, se le va un poco la mano con la maldad de Maillard: la revelación final sobre el episodio secreto de su pasado reciente, resulta, en mi opinión, demasiado tremendista y gratuita.

No obstante, todos esos defectillos no descompensan el balance global de *Luna de guerra*, que se decanta finalmente hacia lo positivo: se trata de un buen tebeo de lectura intensa -se lee del tirón-, narrado visualmente, sólo a base de diálogos, sin ningún texto de apoyo, con un gran ritmo narrativo puntuado por abundantes viñetas mudas de enorme expresividad. Un tebeo que apetece volver a leer nada más terminarlo, más que nada por la abrumadora impresión que deja en el lector el vertiginoso y fatal desenlace. De hecho, al releerlo, tuve la vívida sensación de

punto a lo que se ve en las viñetas. El tebeo cuenta la aventura de seis "investigadores de lo desconocido" que se adentran en un delirante mundo bajo tierra de seres tecno-orgánicos y bichos absolutamente demenciales; algo así como los viejos relatos de monstruos de Kirby pero en plan serio y científico; como si Chadwick hubiese decidido explorar el extravagante mundo alienígena que nos había dejado entrever en sus historietas sobre el origen de Concrete. La verdad, a mí me ha entretenido mucho este tebeo. Eso sí, las portadas, feas con avaricia, no hay por dónde cogerlas.

Parece mentira que, a punto de cumplir los 84 años, WILL

EISNER siga firmando cosas tan buenas como **EL ÚLTIMO DÍA EN VIETNAM** (Norma); nada que ver, afortunadamente, con sus adaptaciones literarias de *El Quijote* o *Moby Dick*, lamentables tropiezos que, desde luego, no pueden manchar un expediente tan excepcional e irreprochable como el de Eisner. Aquí el maestro neoyorkino se dedica a recordar anécdotas breves de su contacto con la guerra, ya como soldado durante la II Guerra Mundial, ya como dibujante a sueldo del ejército estadounidense, cuando visitó Corea y Vietnam. Su visión de la guerra es desmitificadora y elude la violencia explícita, que sólo aparece elípticamente, en forma de amenaza o refle-

haber asistido casi *in situ* a un suceso real de esos de los que nos enteramos estupefactos por las crónicas negras de los periódicos. También tiene el tebeo, o al menos eso veo yo, una intención subrepticia -porque no hay moralejas subrayadas, éstas se dejan a la reflexión del lector- de extraer de lo anecdótico aquello que es universal, esto es, de reproducir a pequeña escala el mecanismo que provoca todas las guerras entre seres humanos (en este sentido, no me parece casual en el argumento el hallazgo por el abuelo Maillard de los uniformes y granadas militares; ni el pasado castrense del cliente inglés de la hostería, ni el alineamiento forzoso en uno de los dos bandos de algunos personajes que en realidad se han visto envueltos en la trifulca sin comerlo ni beberlo, tal como le pasa a la gente



corriente en cualquier conflicto bélico; ni esa estética de “juegos de guerra” a la que parecen estar jugando los protagonistas hasta que todo se les escapa de las manos; ni tan siquiera el propio título del tebeo parece gratuito). Me refiero a ese inveterado afán humano de abusar del poder para someter a los demás a nuestros deseos; a ese rencor que provoca la cadena de poder en los inferiores, que terminan pagando su resentimiento no contra quienes

lo han causado, sino contra los que están por debajo de ellos, o sea, los más débiles, perpetuando así los eslabones del odio; a esa inagotable envidia y mezquindad que tanto daño acaba haciéndonos a nosotros mismos; a esa imposibilidad de utilizar nuestra inteligencia para evitar conflictos; a esa eterna incapacidad para la convivencia y la tolerancia, para admitir las diferencias, para vivir y dejar vivir; a esa infinita capacidad para atesorar odio y rencor,

jada en los rostros de los protagonistas. Al maestro no le interesan las gestas heroicas, los grandes finales o las moralejas, y por eso las evita. Lo único que hay en este tebeo, narrado por otra parte con una sensibilidad y un dibujo espléndidos, de lo mejor que ha hecho Eisner en años, es el lado cotidiano y humano del conflicto bélico, tanto para lo bueno -compañerismo, lealtad- como para lo malo -cobardía, mezquindad, rencor-. En fin, una obrita menor, cierto, pero vaya obra menor. Por cierto, Eisner tiene ya nuevo trabajo, *Minor Miracles* se llama, y aparecerá en castellano este año. Lo cual hace pensar en el discípulo más aventajado de Eisner, supongo que ya se imagi-

nan de quién les estoy hablando. Porque si no se leyeron en su día **RONIN**, no se pierdan el tomo de Norma con la nueva edición de este trabajo de FRANK MILLER, en mi opinión uno de los mejores de toda su carrera. En 1983 Miller había abandonado su trabajo como artesano renovador en Daredevil buscando encontrarse como autor. Y se encontró en esta obra mayor, no entendida del todo en su día, un apasionante tebeo lleno de experimentos narrativos de juventud pero también de una asombrosa madurez en cuanto a complejidad argumental y contenido emocional. La misma historia que siempre cuenta Miller aparece aquí bajo el envoltorio de un thriller de ciencia-ficción apocalípti-

que termina provocando nuestra destrucción mutua por motivos nimios, en realidad meros pretextos para pagar con los demás el daño que la vida nos ha causado. En *Luna de guerra* la excusa son unos tomates con gambas. En la Segunda Guerra Mundial fue una discusión sobre los postes de telégrafo que Alemania le debía a los vencedores de la anterior Guerra. En la Alemania nazi, el pretexto de la pureza de raza sirvió para alimentar el odio hacia los judíos y su posterior exterminio. En la España de los últimos 25 años, y sin caer en demagogias baratas, la excusa del nacionalismo independentista -a estas alturas de la película- de una parte de los vascos, qué más da si son muchos o pocos, está sirviendo de "justificación" para un torrente de dolor y muerte que ya parece interminable, y que resulta a todas luces absolutamente demencial e injustificable desde cualquier punto de vista, sea idealista, moral o incluso práctico. Porque en realidad las verdaderas razones de todos esos horrores son mucho más profundas y, me temo, parecen estar inscritas desde siempre en la naturaleza humana.

PEPO PÉREZ

BIBLIOTECA MARVEL: CAPITÁN AMÉRICA nos. 15-19 Jack Kirby Forum

Kamandi fue el primer tebeo de Kirby que me dejó con esa sensación. De repente, habían desaparecido todos esos personajes hiper-característicos que surgieran una y otra vez con diferentes nombres y atuendos. Los personajes-función que se habían multiplicado y rellenado un universo entero de ficción, con un héroe en cada puesto y villanos inolvidables que eludir o vencer, habían desaparecido. En su lugar, había un protagonista aislado y abandonado a su suerte, pequeño y débil, descubriendo en cada episodio cómo su mundo y su vida se habían convertido en locura y peligro. La premisa no era original en absoluto, un nuevo *Planeta de los simios*, pero la desesperación del personaje, la tozuda escasez de facetas positivas, constructivas, en toda la serie, estaban ofreciendo un Kirby implicado, sí, pero distinto.

Nada que yo pudiera esperar encontrarme bajo un clásico planteamiento de superhéroes, menos aún tras el Capitán América. Al menos, no tal como lo había

conocido en su etapa de los 60, plenamente integrado, incluso, pilar fundamental del universo Marvel, la madre del cordero. Pero fue lo primero que me llamó la atención de esta segunda (tercera) etapa del Rey a los mandos de su creación más vieja. También rezumaba soledad y desesperación y, sobre todo, no le replicaba nadie de la "empresa". De la etapa más sociológicamente adaptada a la época pasa el *Capitán América* a un aislamiento tal que la imagen y las situaciones de *Kamandi* parecían reproducirse en rojo, blanco y azul. Y, sin embargo, fascinaba.

Kamandi fue la serie DC de Kirby que más tiempo duró y también, probablemente, la más interesante, no por la originalidad de los planteamientos ni por la fuerza de los dibujos o de la narrativa, sino porque transmite sentimientos, contagia emociones ajenas al discurso superheroico por primera vez. Se acaba el tebeo y una mancha de pequeña necrosis anímica te deja seco. Nada apunta al futuro, el protagonista no tiene ninguna labor constructiva ante sí. No ha de salvar a la raza humana, el único humano es él. ¿Qué pasaba con Kirby?

Kirby realizó *Kamandi* desde el año 72 al 75, el tiempo más largo de todos sus proyectos para

ca donde también hay sitio para el pasado (los samurais y demonios de las leyendas del Japón medieval, su antiguo código de honor) y nuestro inquietante presente (el tremendo poder de las grandes corporaciones sin moral ni escrúpulos); donde hay lugar tanto para la acción más trepidante y cinética como para la poesía y los tiempos muertos. Gráficamente, Miller se mostró algo dubitativo en el estilo, vacilando entre sus influencias de siempre (Eisner, Pratt, Ditko) y las nuevas influencias europeas (Moebius sobre todo) y japonesas (había quedado impactado por la lectura de *Lone Wolf and Cub*, un clásico manga de samurais que incomprensiblemente sigue inédito en España), pero la

apabullante narrativa y la sobrecogedora atmósfera onírica conseguida en todo el tebeo hacen de tales dudas gráficas un defecto menor. La historia de fondo de *Ronin*, como digo, es la misma de siempre, la única que le interesa a Miller: la del arquetipo heroico presente en las mitologías de todas las culturas, la odisea de renacimiento del héroe tras un calvario autoinfligido, en realidad una sublimación metafórica de nuestro crecimiento como personas cuando logramos superar la pérdida, la frustración y los "errores" del pasado para resucitar como personas nuevas, más fuertes, maduras y sabias. Hay también en *Ronin* una historia de amor pasional en estado puro, unos personajes

DC, cuatro años. En la primavera del 75, abandona DC, cancelados los *Nuevos Dioses* y también *Mr. Miracle*, algo más tarde (la única serie en la que Kirby vierte un argumento paródicamente autobiográfico), ya convencido de que allí tampoco va a poder trabajar y crear a sus anchas. Por supuesto, en Marvel le quieren de vuelta. Probablemente, no comprenden las razones de su primera marcha. Ellos no valoran la creación igual que los artistas, solo saben valorar con el dinero. Así que nuestro hombre, escarmentado en las dos sartenes, exige aislamiento, independencia. No quiere *Fantásticos*, no quiere *Thor*. Quiere personajes nuevos al margen del universo Marvel. Acepta, además, hacer la *Pantera Negra* y el *Capitán América*, dos superhéroes de agilidad, sin poderes, cuyas aventuras fácilmente pueden reducirse hasta salir del maremagnum que constituye en el 75 el universo Marvel. Editar, escribir y dibujar.

En el *Capitán América* de este Kirby no se retoma el hilo editorial en el punto en que se

encontraba. El Capitán no tiene la superfuerza que adquiriera en la etapa Englehart, ni los problemas sentimentales ni de conciencia de entonces. El primer argumento, la Bomba Loca, recuerda mucho los

ción y en enemigos nuevos cortados según viejos patrones. Casi prescinde del Halcón y Leila y nos devuelve a Sharon sólo para plantear de nuevo la dicotomía del superhéroe, no sin antes tantear un nuevo personaje femenino en la línea de Barda, la de Mr. Miracle. Sólo la vuelta de Cráneo Rojo parece confirmar que no nos hemos salido de la "Casa de las Ideas".

Aparentemente, Kirby lo quiso así. Cabe conjeturar cuál puede ser el estado de ánimo (y de desconfianza) de una persona que vuelve a la empresa en la que creó lo que ya sabemos que creó y lo que ello supuso, para preferir mantenerse en un reducto de importancia secundaria en Marvel con la condición de que le dejen en paz. Si se repasa la trayectoria de este hombre, de la cual mucha información reveladora va siendo publicada poco a poco por *The Jack Kirby Collector*, es fácil darse cuenta de que, si bien Kirby no sabía utilizar el poder que le daba ser el creador en su beneficio, sí era consciente y se molestaba cada vez que su trabajo no era tratado

EN EL HOLOCAUSTO DE LLAMAS Y PIEDRAS VOLANTES, EL CAPI SE VE ABRUMADO POR SUS HERIDAS Y CAE...



primeros números de la serie en el 68, como si nada hubiera pasado, pero hay una total ausencia de villanos Marvel. A partir de aquí, Kirby se refugia en la ciencia-fic-

involudables, una partenaire bella y guerrera que aquí no se llama Elektra sino Casey, y una parábola que pone el vello de punta al hablamos simbólicamente del poder de la voluntad para trascender nuestras limitaciones, hacer realidad nuestros sueños y, de paso (¿o acaso no es lo mismo?), conquistar al ser amado. Por cierto, Miller también tendrá en este 2001 novedad en castellano. Se trata del nuevo *Sin City*, *Ida y Vuelta al Infierno*, que comenzará a publicar Norma en tres tomos de aquí a nada, posiblemente a finales de febrero.

Del panorama español no se pierdan **HERMINIO BOLAEXTRA 2: SIEMPRE EN FORMA**

(Tmeo), un espléndido tebeo que nos ofrece al mejor MAURO ENTRIALGO, ése que ha conseguido aunar su vertiente humorística más punka y salvaje, aquella de las primeras historietas de Herminio Bolaextra, con la aguda capacidad de disección sociológica que ha adquirido en estos años de oficio, durante los cuales se ha convertido en un excelente guionista y en uno de nuestros mejores humoristas gráficos. En otra línea, la clara concretamente, se sitúa

ANGELA Y CLARA: LAS CHICAS CON LOS CHICOS (Under Cómic / INJUVE), lo nuevo de CALO. Sí, ya sé que a algunos les puede parecer un tebeo blandito, tontorrón o demasiado blanco (bueno, no será por

con respeto. Entintadores, correctores de caras, simplificadores y editores mediocres tenían siempre la última palabra sobre el resultado de su trabajo y, todo ello, sancionado por el paternalista Lee, un tipo que le admiraba. Todo artista sometido a editor se ha hecho alguna vez esta pregunta y seguro que Kirby se la hacía: ¿Si tanto les gusta mi trabajo, qué coño hacen tocándolo?

Se sabe ahora que argumentos importantes de la etapa Marvel que Kirby desarrollaba en las márgenes de sus dibujos fueron alterados y privados de su intención original al pasar por la dialogación de Lee. Está Vince Colletta. Está John Romita, hombre al que muchos admirarán pero que no paraba en mientes a la hora de "corregir" al Rey. Mi impresión es que lo que Kirby hubiera valorado, más incluso que la propiedad económica de sus personajes, es el poder verlos desarrollados según sus ideas y hasta el punto de interés y nivel artístico que él se sabía capaz de conseguir. Todavía con los *Nuevos Dioses* puede percibirse cómo su implicación y su imaginación cre-

adora funcionan a tope para desarrollar y caracterizar todo su universo de ficción, lo que en Marvel le llevara 6 u 8 años desplegar, concentrado aquí en sólo un par

imaginarse a Kirby acumulando de nuevo ciertas ganas de salirse de este mundillo y escapar más allá de la California que fue su primera huida (de NY), antes

incluso de abandonar la Marvel. Y, por supuesto, dejar de "regalar" creaciones que no llegan nunca al puerto que su creador diseñó para ellas. Reducirse, no interactuar, no molestar para no ser molestado.

La desesperación de este segundo *Capitán América* es la desesperación de Kirby. Su soledad y aislamiento también expresan un sentimiento que arraigaba de viejo en el Rey. Y, en efecto, se trata de un discurso ya comenzado en *Kamandi*. Me gusta este *Capitán América* como me gustó *Kamandi*. No es Marvel ya, no es casi ni superhéroes, pero transpira algo sincero y duro, algo real y feo que su creador nos transmite como un

tono, un gemido que subyace a la historia y se te queda dentro después de su final. No había antes esto en Kirby y estas dos series lo aportan como nuevo. Es cierto, Kirby ya no volverá a desarrollar mundos. Eso es algo que puede



de temporadas, resintiéndose, sí, de esa misma voracidad creadora, pero apostándolo todo en la jugada. La cancelación de las series acabó con esas esperanzas aunque no, probablemente, con las obligaciones contractuales. Es fácil

el sexo, que lo hay y en abundancia), pero a mí me gusta. Me gusta porque es un tebeo que, para variar, habla del lado amable de la vida, porque evoca sin nostalgia, con alegría, el mundo despreocupado de la adolescencia, de los momentos ociosos en la playa o en el barrio, del descubrimiento torpe de nuestra sexualidad. Pero también me gusta porque, bajo su aparente sencillez, es un tebeo muy bien hecho, bien planificado, elegantemente narrado (esas elipsis, esas viñetas mudas), muy concisamente escrito y, sí, con un dibujo francamente bonito.

Me parece un gran motivo de alegría el hecho de que de nuevo haya una revista infantil de historietas en los quios-

cos. Me refiero, claro, a **¡DIBUCÓMICS!**, publicación mensual de Norma que pretende ocupar el hueco que dejaron hace ya demasiados años las publicaciones de Bruguera y luego de Ediciones B. Por supuesto, los tiempos han cambiado, y con ellos, los chavales de hoy día, por eso la revista está dando cancha a lo más granado de los nuevos autores españoles (Ágreda, Bernardo Vergara, Calo, Enrique Bonet, Darío Adanti, David Ramírez, Alex Fito, Pau, Athos y Enrique Carlos, etc.) sin olvidar a los más veteranos (Azpiri, Torres), a la vez que deja sitio a material extranjero (*Batman Beyond*, *El Pequeño Spirou*, el Lewis Trondheim infantil). Cuando escribo esto sólo ha salido el

percibirse a lo largo de todo este Capitán América. Hay una sequía creadora semi-deliberada. Hay, cada vez, una mayor proporción de sus vivencias de la guerra y de sus opiniones. Tanto como se habla del militarismo de los superhéroes clásicos y del más obvio aún del *Capitán América*, si este Kirby propaga idea alguna en esta etapa es el horror de la guerra y la locura de los que mandan y manipulan a los hombres. Es curioso observar la evolución de la manera de iluminar, del uso de la mancha negra, en distintas épocas de su trabajo y cómo, sin querer, va expresando con ella sus estados de ánimo. Al final de la etapa Marvel, los últimos 4 *Fantásticos*, el último *Estela Plateada*, los rostros y las habitaciones rezuman contraluces. También en este *Capitán América*, las sombras empiezan a poblar los fondos y los espacios opresivos sustituyen a las abiertas *skylines*. Ese rostro gimiente del Capitán América ciego tiene la fuerza picassiana de sus viejos monstruos y una dureza que no deja dudar que hay un artista que sintetiza, que ilumina y asusta. El dibujo sí que es algo con lo que no puede dejar de expresarse.

Pero la vuelta de Kirby a casa con esas pretensiones de indepen-

dencia no sentó bien en la Marvel del 75 en un *bullpen* ya sin el omnipresente Lee encimada de todo. Los guionistas jóvenes de la empresa hubieran deseado escribir para el Rey, sobre todo, tras haberle leído en DC y comprobar su torpeza gramatical y otras torpezas. Algún resquemor debió levantarse y otros, simplemente, despreciaban su literatura porque, a pesar de figurar como editor, los textos de Kirby en la Marvel de los 70 fueron también "corregidos". Stan Lee intervino, a instancias de su viejo compañero, pero podemos suponer que sólo faltaba este hachazo para acabar con el tronco. Seguramente, Kirby se consideraba a sí mismo un hombre como Dios manda, capaz de mantener a su familia con su trabajo haciendo uso de un talento que era un tesoro y que había luchado por desarrollar muchos años. Que personas que no tenían el talento ni la voluntad de crear mandaran siempre sobre el resultado de sus esfuerzos acabó por quemar su larga carrera, no sin que antes dejara a través de sus páginas testimonio indirecto de esa frustración en *Kamandi* y este *Capitán América*, el más oscuro y triste que yo haya leído.

ENRIQUE VELA

CIELOXX.COM. MEMORIAS 98 Yslaire Norma

Tras el éxito europeo de la saga *Sambre*, el último trabajo de Bernard Yslaire había creado no pocas expectativas y curiosidades. Convertido en el fichaje estrella de la editorial Delcourt, el cotizado dibujante belga decidió aparcar momentáneamente -y de forma indefinida- el quinto tomo de *Sambre* para abordar un nuevo trabajo con el que diferenciarse decididamente del anterior y marcar nuevos rumbos a su carrera. La nueva serie, con tres álbumes previstos en principio, apareció originalmente bajo el sello Delcourt con el título de *1998, Mémoires du XXème ciel*. Ciertas desavenencias con el editor motivaron que Yslaire volviera a saltar de editorial: el director artístico de Los Humanoides Asociados acogió con entusiasmo la propuesta del propio autor de reescribir por completo el álbum, publicándolo finalmente en febrero del 2000 con el definitivo título de *XXe ciel.com*. Ésta es la versión que, con inusual rapidez, ha editado Norma en nuestro país.

Con ser un trabajo polémico

primer número, así que aún es pronto para juzgar la calidad de la revista (la mayoría de historietas son de continuar). En cualquier caso, a nuestra industria le hacía mucha falta una revista como ésta, que pretende recuperar al público infantil y, con ello, fomentar futuras generaciones de lectores, imprescindibles para la pervivencia del medio. Espero sinceramente que lo consiga.

Y ya más brevemente: ya que arriba reseñábamos *Peepshow*, sería un crimen no mentar al menos la aparición de **MR. NATURAL: LOS MISTERIOS** (La Cúpula), tercer tomo del personaje y octavo de la colección Obras Completas de ROBERT CRUMB, fundador del under-

ground en general y fuente en particular de la que han bebido gente como Peter Bagge, el citado Joe Matt o Daniel Clowes. Una obra obligatoria de uno de los grandes de todos los tiempos, que desde luego se merecía mucho más que estas cuatro líneas. Ya que hablamos de Clowes, espero que no olvidarán pillarse el **BOLAOCHO** n° 4, Brut de La Cúpula que contiene la mejor historieta corta de DANIEL CLOWES, la sobrecogedora *Caricature*, un tremendo viaje al fracaso profesional y la frustración emocional, un terrible paseo por la nada del hombre moderno. Lo de **BLACKSAD: UN LUGAR ENTRE LAS SOMBRAS** (Norma) ha sido un poco frustrante. Y es

y discutido, no cabe duda de que el éxito de *Sambre* había instalado a su autor en una situación de privilegio ante la industria. Consciente de ello, Yslaire, tomándose muy en serio su papel de "autor", consiguió tener vía libre para realizar un proyecto muy personal, con terreno para supuestas experimentaciones narrativas y gráficas, y absoluta libertad para desarrollar sus inquietudes creativas. El giro artístico que supone esta serie respecto a la anterior se apoya, en sus aspectos más evidentes, en la búsqueda de nuevas soluciones técnicas para su grafismo, apoyado en el ordenador y el retoque fotográfico, y en una narración mucho menos clásica, preocupada fundamentalmente por el diseño de página -que evoca continuamente el mundo de internet y los ordenadores, con un sentido de lectura casi exclusivamente vertical, como si de una sucesión de "pantallas" se tratara- y el predominio de la imagen y del texto en off sobre bocadillos y diálogos, casi inexistentes. Pero además, el proyecto *CieloXX.com* se extiende más allá del papel impreso. Mucho antes de la aparición del álbum, Yslaire creó una página web (<http://www.yslaire.be>) en la que fue ofreciendo, de forma seriada,

una novela que sirvió de base literaria para su historietas, así como una buena cantidad de imágenes originales y material complementario en torno al universo de *CieloXX* (entre otras cosas, nada menos que una larga serie de "sesiones" con una psicoanalista en las que Yslaire habla y habla y habla). El experimento en la red seguirá funcionando a través de una nueva página (<http://www.xxeciel.com>) que ampliará la información sobre la serie y sus próximos álbumes. Este coqueteo entre el lenguaje informático y el de la historietas, más allá de su evidente interés mediático y publicitario, resulta, por lo demás, plenamente coherente con un relato construido en torno al mundo de internet, del correo electrónico y de la comunicación a través de la red. Esta interrelación entre dos lenguajes distintos, entre la narrativa gráfica tradicional y las múltiples posibilidades de la informática, una relación de la que ambas se alimentan y con la que se complementan mutuamente, es posiblemente el aspecto más interesante de este proyecto y, si me apuran, diría que el único. Porque a fin de cuentas lo que ahora me toca juzgar son los resultados del tebeo en cuestión y valorar si este experimento ayuda a hacer historietas mejores y

más interesantes.

En pocas palabras, *CieloXX.com* nos cuenta el encuentro de Eva Stern, una vieja psicoanalista, con una serie de extraños mensajes anónimos llegados a través de su correo electrónico. Por medio de estos mensajes un misterioso y desconocido emisorio enviará una sucesión de imágenes con las que, en teoría, intenta ofrecer su visión particular del siglo que se va. Pero poco a poco los mensajes van reflejando aspectos muy íntimos de la vida de la propia mujer. A partir de ahí, el álbum se construye en torno a la posible interpretación -casi en clave psicoanalítica- de dichos mensajes y a la reconstrucción del pasado de la anciana y su hermano Frank, desaparecido en la I Guerra Mundial cuando ejercía de fotógrafo.

Mi primera conclusión tras la lectura del álbum es bastante simple: de poco sirve el experimento si no hay nada interesante que lo sustente. Y en este caso, como ya se advertía peligrosamente en los últimos tomos de *Sambre* (especialmente en el cuarto, *Tal vez hemos de morir juntos*) da toda la impresión de que Yslaire ha querido supeditar por completo el soporte narrativo al lucimiento gráfico, con un despliegue de imágenes pretendidamente her-

que el dibujo de JUANJO GUARNIDO en su debut europeo resulta tan espectacular, tan apabullante, de tanta clase, que no deja de ser una pena que esté al servicio de un guión de género negro tan tópico y lineal como el que firma DÍAZ CANALES, guión que tampoco se beneficia de unos textos y diálogos muy redichos en los que la "voz" del autor canta demasiado e impide al lector creerse la historia, y no es precisamente porque los protagonistas sean animales antropomórficos. Sin embargo, habrá más álbumes de la serie en un futuro, así que ya veremos. De momento, me quedo con las preciosas estampitas de Guarnido para consolarme. La que no tiene ningún proble-

ma de guión es MAITENA, y si aún no se han pillando los tomos recopilatorios que Atlántida está distribuyendo en España de sus **MUJERES ALTERADAS**, ya están tardando. Siempre es gratificante encontrarse en el cómic a una autora femenina, sobre todo por lo escasas que son, pero mucho más si es tan buena como esta argentina, una suerte de Mauro femenina dirigida a una franja generacional más mayorcita que la de aquél. Las agudas y graciosas disecciones de Maitena rebosan inteligencia, arrasan tópicos feministas y ofrecen una visión sincera y autocrítica sobre las mujeres maduras de hoy día, pero también sobre su entorno más cercano, o sea, y no lo



Ninguna explicación.
Sólo la fecha y el lugar...

mosas y visualmente impactantes que no hacen sino enterrar el argumento y los personajes en un conjunto grandilocuente y confu-

so. Pienso que el problema de este trabajo es que el autor ha querido enmascarar su escasa claridad de ideas en un torbellino de imáge-

nes que pretenden justificarse por sí solas gracias a su supuesta belleza o a su capacidad de evocación emocional o estética. Son, en

olvidemos, los hombres de sus vidas. Y para terminar, un par de recomendaciones que pueden encontrarse por ahí saldados: aprovechando que La Cúpula ha rescatado a VULLEMIN, tanto en las páginas de *El Vibora* como en el tomo *Chistes Guarros*, no duden en pillarse **LO MEJOR DE MÍ MISMO**, un tomito muy apañado que publicó Toutain hace diez años con varias historias cortas verdaderamente bestias de este cafre del humor. El otro saldo es el imprescindible **CONVERSACIONES CON HERGÉ** (Juventud), libro escrito a partir de las entrevistas que el periodista NUMA SADOUL realizó al creador de *Tintín*, a modo de aquel enor-

me *El cine según Hitchcock* que escribiera François Truffaut partiendo de sus charlas con el gran Hitch, y al cual el libro de Sadoul no tiene nada que envidiar. Aunque ustedes no sean devotos del belga universal -yo no lo soy-, este libro es una verdadera joya para los amantes de la historieta en general, por la ingente cantidad de sabiduría y conocimientos del medio que Georges "Hergé" Remi transmite en sus respuestas. Incluye además fotos, bocetos, dibujos raros y alguna página de *Tintín* a lápiz. Y eso es todo, amigos. Ah, y aunque haga ya bastantes meses de su estreno, muy bien la peli de *La Patrulla*. Sobre todo Famke Janssen. **U**



muchos casos, imágenes autónomas e independientes, que no conforman necesariamente una sintaxis estructurada y que no contribuyen a que la historia avance, sino a que, como si de un hipertexto se tratara, se expanda y se difumine, haciendo muy poco comprensible el conjunto final. Porque, en realidad, ¿qué se esconde tras la pretendida experimentación, el diseño lujoso y la puesta en escena “distinta”, sino una justificación de la torpeza narrativa? En definitiva: lo que hay debajo de *CieloXX* -al menos, por lo visto hasta ahora- es una historia bastante endeble, y además mal contada. Yslaire juega a ser experimental sin serlo, juega a

inventar nuevas formas narrativas que en realidad no son tales. Ha pretendido construir una especie de narración caótica, un puzzle compuesto de imágenes estáticas y textos de apoyo, con saltos temporales y espaciales, con continuas idas y venidas del hilo argumental, pero usadas con tan poco acierto que más que convertirse en armas a favor del interés de la historia consiguen justamente el efecto contrario: desconcertar al lector y hacer que poco a poco vaya perdiendo el interés por lo que lee. Da toda la impresión (y así se desprende, además, de algunas declaraciones suyas) de que el dibujante ha ido construyendo su historia a remolque de las imáge-

nes, como si él mismo se estuviera psicoanalizando delante de los lectores y fuera descubriendo junto a ellos la verdad de su historia y sus personajes. Hasta ahí la cosa podría tener su gracia, al menos desde el punto de vista de la pura experimentación con el lenguaje de la historieta, pero pronto nos damos cuenta de que, más que experimentación, lo que hay es una falta de rigor narrativo, una estructura muy poco trabajada y bastante ineficaz. Una cosa, pienso, es la siempre deseable libertad del autor para crear sin limitaciones ni cortapisas de ningún tipo, y otra que use esa libertad para obviar las reglas habituales de la narración sin ofrecer

nada a cambio: insisto, no es que Yslaire cuente “otras cosas” o las cuente “de otra manera”, es que lo cuenta mal. El lector tiene todo el derecho a exigirle al autor que se responsabilice de lo que narra, que sepa hacia dónde quiere llevarle, o que si se trata de un juego, le deje también jugar y participar. Pero no: aquí Yslaire suelta un torbellino de imágenes inconexas (y, por cierto, en absoluto improvisadas, que son dibujitos de lo más currado y acabado), crea un puzzle artificioso y de imposible solución para el lector porque no le da ninguna pista para poder entrar en el juego, y luego se dedica a juntar las piezas mediante tramposos *flashbacks* para explicarle lo que ha visto e intentar darle coherencia al caos. Al lector no le queda más que dejarse arrastrar por las imágenes y asistir a las explicaciones que poco a poco se le van ofreciendo sin haberle dado tiempo, ni ganas, ni curiosidad siquiera, de plantearse interrogantes o posibles soluciones sobre el argumento o los personajes, con lo cual se distancia inevitablemente de una narración que, por otro lado, reúne bastantes alicientes para haber ofrecido mucho más interés del que le otorga su autor.

En el fondo, y perdónenme que ahora entre aún más de lleno en el terreno de las apreciaciones personales y absolutamente subjetivas, lo que se esconde es la postura de quien ha querido situarse en una posición de artista y pretende demostrarlo a toda costa: lo que importa no es lo que cuenta ni cómo lo cuenta, sino el proceso personal de la creación en sí, el acto mismo de plasmar sentimientos e ideas en un papel, independientemente del resultado y

sus interpretaciones por el público. Hay que reconocer que es una postura muy poco habitual en el cómic y no exenta de riesgos, pero en el caso de Yslaire, más que una sincera evolución natural en su trayectoria como autor, me parece un forzado guiño hacia la intelectualidad, una pose para darle a su historieta un valor artístico añadido en un momento en el que su carrera como autor “comercial” parecía haber llegado a un estancamiento creativo bastante preocupante. Supongo que es encomiable su esfuerzo por probar nuevas vías, su inconformismo, su inquietud intelectual... pero los resultados, particularmente, no me resultan nada satisfactorios. Lo único que puedo decir es que por este rumbo Yslaire me interesa cada vez menos como dibujante y como historietista.

A pesar de todo, se reconocen en este trabajo muchos rasgos del gran autor que es Yslaire; gráficamente ha conseguido superar con maestría el reto de abusar del apoyo de la fotografía y la imagen estática, logrando calidez y dramatismo y una perfecta integración con su dibujo, sin que este se resienta de frialdad o pérdida de personalidad; en el mismo sentido, también ha sabido integrar sin demasiados problemas los efectos digitales y de retoque fotográfico, gracias fundamentalmente a su depuradísimo cromatismo, trabajado, al igual que en *Sambre*, en torno a una reducidísima paleta de ocre, rojos y grises. No obstante, incluso reconociendo la belleza de muchas de las imágenes, debo reconocer que hasta en el dibujo encuentro muchos detalles que no me gustan en absoluto (entre otras cosas, el acabado aparentemente

descuidado de muchas viñetas, esa apariencia de “bosquejo” rápido que pretende ser espontáneo y, nuevamente, “artístico”, pero que no resulta fresco y no ayuda en absoluto a apreciar mejor las dotes dibujísticas de su autor). En cualquier caso, veremos qué es capaz de hacer Yslaire en los dos tomos que aún le quedan de esta saga; ojalá tenga muchas sorpresas escondidas que acaben por convencerme de que, efectivamente, soy yo el que no ha sido capaz de reconocer su arte.

ENRIQUE BONET

EL INCAL Jodorowsky y Moebius Norma

Alejandro Jodorowsky conoció a Moebius en 1975, cuando intentaba adaptar *Dune*, la novela de Frank Herbert, a la gran pantalla. El dibujante galo fue el encargado de realizar el *storyboard* de un proyecto de gestación difícil que terminaría dirigiendo David Lynch algunos años después. La buena sintonía surgida entre ellos les llevó a colaborar en el campo de la historieta. Así, a *Les yeux du chat* (1978), siguió *El Incal*, serie cuya primera entrega apareció en las páginas de la revista *Métal Hurlant*, en diciembre de 1979. El éxito fue inmediato y, a pesar de una acogida contradictoria por parte de la prensa especializada, se convirtió en un clásico instantáneo. Hoy por hoy, *El Incal* es un auténtico mito entre los aficionados a la historieta, una serie de culto.

La fascinación que me causó la primera lectura de *El Incal* ha sido devorada por el tiempo...

Mientras intento escribir sobre la serie, no dejo de hacerme una pregunta tras otra: ¿Qué criterios se deben seguir para enjuiciar correctamente una obra tan ambiciosa como *El Incal*, donde Jodorowsky vertió todas sus preocupaciones y obsesiones, al tiempo que marcaba las diferentes líneas temáticas por él exploradas con posterioridad? ¿Cómo podría abarcar en un texto de dimensiones medias el sentido del universo, según Jodorowsky? ¿Dónde terminan las aportaciones de Jodorowsky y dónde comienzan las de Moebius?

Mientras me enfrento a la pantalla del ordenador, siento que la visión que en este texto pueda dar sobre *El Incal* ha de ser necesariamente parcial, incompleta. El cúmulo de referencias, convenciones genéricas, líneas argumentales y temas que Alejandro Jodorowsky y Moebius enhebraron en los seis álbumes que forman la serie requiere algo más que una reseña o un artículo y, necesariamente, algunos aspectos quedarán en el tintero y otros se escapan de la comprensión de quien esto escribe. Quizás la mejor forma de abordar *El Incal* sea comenzar por el principio y confiar en la indulgencia de los lectores, que estos sepan disculpar mis omisiones y desvaríos.

El Incal arranca como una historia de género negro y ambiente de ciencia ficción. John Difool, un detective de clase R, recibe el encargo de acompañar por los bajos fondos a una mujer de clase alta que busca placer mundano. Cual Cenicienta, debe obligarla a volver antes de medianoche. Las cosas se complican y John, perseguido por un hampón

con cabeza de perro, se escabulle por los conductos de ventilación. Allí, un extraño ser moribundo le entrega el Incal luz, un objeto brillante con inteligencia propia que parece ser deseado por demasiadas entidades y organizaciones, el gobierno incluido. A partir de este momento, la serie negra deja paso a una historia de ciencia ficción, articulada por las intrigas políticas que se producen en el seno de un corrupto Imperio galáctico, deudora precisamente de *Dune*, la novela cuya mencionada adaptación cinematográfica propició el encuentro entre Jodorowski y Moebius. De ahí a construir una saga de dimensiones cósmicas, una *space-opera* grandilocuente con una cosmología propia, sólo hay un pequeño trayecto. En *El Incal* se recorre. Los siete personajes centrales, John Difool, Deepo, Kill, Animah, Tanatah, Soluna, y el Metabarón, unen sus fuerzas para salvar el Universo de la Tiniebla, un entidad primordial que amenaza con devorar todo rastro de vida.

Se ha escrito bastante sobre las connotaciones cabalísticas de *El Incal*, así como de su indisimulado uso de los arcanos del Tarot y los principios del Zen y sus numerosas referencias a religiones y mitologías variadas, incluyendo algunas de corte místico y el chamanismo. Todo ello es cierto, pero está acompañado de una lectura del ser humano en clave estructuralista que, bien ha pasado desapercibida, bien se ha dejado de lado cuando se ha abordado la lectura de *El Incal*.

Es muy posible que la comunión entre esta corriente francesa de pensamiento y las obsesiones manifestadas por Jodorowsky en

toda su obra sea casual. Al fin y al cabo, la línea básica de investigación desarrollada por Claude Lévi-Strauss, antropólogo francés de origen judío, como Alejandro Jodorowsky, y máximo representante de la escuela estructuralista, giró en torno a los mitos y creencias del ser humano, al estudio de cómo sobre los mismos se proyectan las estructuras de pensamiento y su reflejo en la organización social. Sin embargo, resulta difícil creer que alguien tan interesado en la antropología, especialmente en los sistemas religiosos, como Jodorowski, no conociera de primera mano la obra de un antropólogo tan influyente y difundido como Lévi-Strauss.

Claude Lévi-Strauss y André Leroi-Gourhan, quien dedicó la mayor parte de su vida profesional a analizar el arte paleolítico desde un punto de vista estructuralista, mantuvieron que la mente humana muestra una propensión básica a construir categorías lógicas basándose en contrastes binarios. Estas dualidades se situarían en el fondo de buena parte de los fenómenos socioculturales, si no en su totalidad, sistematizando la percepción de la realidad por medio de la oposición de principios o conceptos básicos, tales como masculino/femenino o vida/muerte, que se complementan. De la misma forma, Jodorowsky dispone muchos de sus personajes y elementos como oposiciones antitéticas, conjugadas para dar forma a la armonía.

Como ejemplo de ello, la expresión prístina del Incal, su manifestación más poderosa, es la unión del Incal Negro (oscuro) con el Incal Luz (luminoso). Asimismo, el estado humano más



cercano a la perfección es el hermafroditismo, la unión en un solo organismo de los principios masculino y femenino. Uno de estos hermafroditas, Soluna, representa también el día y la noche, conjuga la luz y la oscuridad. Animah y Tanatah –respectivamente, vida y muerte en un griego un tanto alterado- son dos hermanas enfrentadas que unen sus esfuerzos por una causa común. Kill es la manifestación de las pasiones violentas, los sentimientos irrefrenados; a su vez, el Metabarón supone la negación de los mismos por el uso de la razón y la voluntad. Así, cuando el Metabarón se

deja dominar por su amor hacia Animah y la envidia que siente por John Difool, pone en peligro la misión que comparte con sus compañeros. Sin embargo, su actitud se ve compensada por la atemperación del carácter de Kill. Mas oscuro es el papel de Deepo, voz de la razón y, a su modo, conciencia de John Difool, cuya presencia puede justificarse como referencia a la veneración a divinidades paseriformes, posibles manifestaciones de la Diosa Madre, que se intuye en algunas iconografías prehistóricas, sobre todo neolíticas y precolombinas. En este sentido, su veneración

como profeta en el primer tomo de la serie, tras albergar en su organismo el Incal, parece en consonancia con esta suposición.

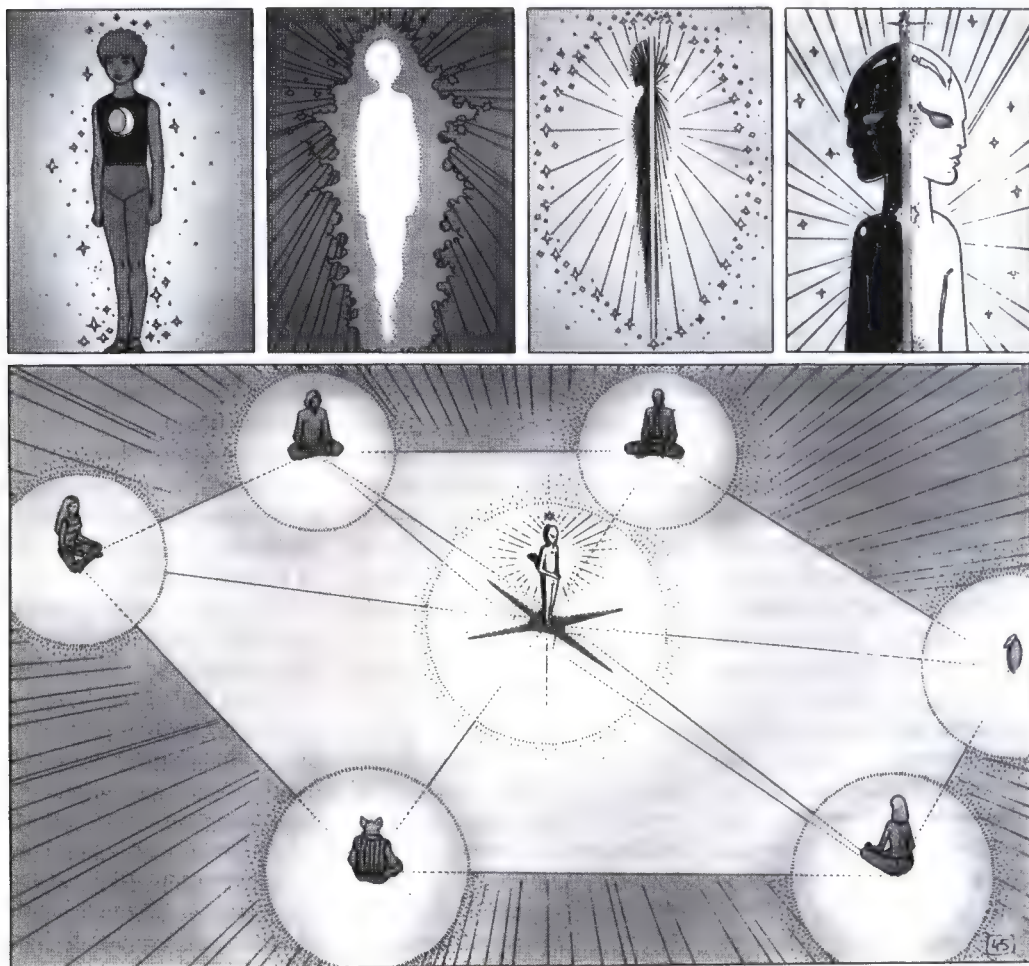
El mismo motor argumental de *El Incal*, la oposición entre la Tiniebla y Orh, la luz creadora, supone la oposición de dos principios elementales. Antagonismo falso, pues ambos se conjugan en el mismo elemento primordial, son las dos manifestaciones de un único principio. La prevalencia de una sobre otra viene determinada por un desequilibrio: “Era la fuerza negativa acumulada en el corazón humano... ¡Pero la Tiniebla soy yo, lo mismo que la Luz!”,

revela Ohr a John Difool al finalizar la serie. La negación de la realidad, ocultada por la superposición de los hechos superficiales y la percepción del mundo, da paso a la visión deslumbrante de una realidad nueva y fundamental. John Difool ha alcanzado un conocimiento trascendental, ha completado un periplo que le ha puesto en contacto con Dios. Y, en parte, ha fracasado.

John Difool, en cuanto humano, es imperfecto y contradictorio. Durante toda la serie se nos muestra como una persona

poco preocupada por los demás: es alguien que nunca actúa de forma generosa, sino impelido por estímulos externos. Cuando es despedido por el Incal, aparece descompuesto en los cuatro elementos primordiales: Tierra, Agua, Fuego y Aire no son más que manifestaciones de su personalidad que, dependiendo de la situación, dominan sus actos. Este aspecto, eco de la Astrología y su división de los signos zodiacales, parece olvidarse en el desarrollo de la narración, aunque permanece latente en las acciones del detecti-

ve. De hecho, la necesidad de estímulos externos de John Difool y la prevalencia de su conciencia individual, su rechazo inconsciente a formar parte del ente superorgánico formado por la unión transcendente de sus compañeros con el Incal, entroncan con una concepción del ser humano como entidad predestinada: John Difool no ha aceptado su plenitud y no está dispuesto a sacrificarse para participar de la comunión de entidades que redime el Universo. Ambos aspectos enlazan con el pensamiento estructuralista. Por



un lado, desde el mismo se niegan los estados de conciencia individual, en tanto en cuanto son moldeados por condicionantes de los que las criaturas no se percatan. Por otra parte, la oposición individuo/colectividad se encuentra en las ideas de Emile Durkheim, auténtico padre del estructuralismo, según las cuales la conciencia individual contrasta con la existencia de un alma colectiva. El egoísmo de John Difool, su apego a la vida —puesto en evidencia por el amor y deseo que siente hacia Animah— le impide participar de esa entidad colectiva, a pesar de haber sido el aglutinante que ha dado origen la misma.

Otras dos obsesiones de Jodorowsky de tintes freudianos, el regreso al útero materno y la castración del padre, también se encuentran presentes en *El Incal*. Su hierogamia o unión sexual sagrada con la protorreina Barbarah no es más que la cópula de John Difool con la diosa primordial, origen de toda vida y progenitora de una raza de clones de John Difool: su propia madre. En este contexto, la alocada persecución del John Difool original por parte de su descendencia busca la castración del padre, negación simbólica de Dios. Nos encontramos, de nuevo, ante una nueva concomitancia de la obra de Jodorowsky y el pensamiento de Lévi-Strauss, quien no dudó en aplicar el psicoanálisis de Freud a la hora de interpretar el significado oculto de mitos y creencias esencialmente comunes en grupos con modos de vida tradicional de todo el mundo.

Además de un catálogo temático que bien pudiera tomarse como resumen de todas las preocupaciones de Jodorowsky, *El*

Incal es un tebeo, aunque no lo parezca por lo comentado hasta aquí. En calidad de tal, las obsesiones de su guionista se hilvanaron con dos hilos argumentales básicos que se entrelazan para formar uno solo. Uno de ellos lo comparte con *El balcón maltés*, la novela de Dashiell Hammet (de ahí que el arranque como relato negro de la serie no sea caprichoso, en absoluto), y el otro con *Dune*: las dos columnas vertebrales, desde un punto de vista narrativo, de *El Incal* son un viaje iniciático y una historia mesiánica. El primero lo constituye el periplo más sublime de todos, aquel que encamina los pasos de sus protagonistas al encuentro con Dios, a la adquisición del Conocimiento. En el camino, John Difool se convierte, a su pesar, en un mesías muy peculiar que recorre escrupulosamente su propio ciclo heroico para conjurar la amenaza de la Tiniebla.

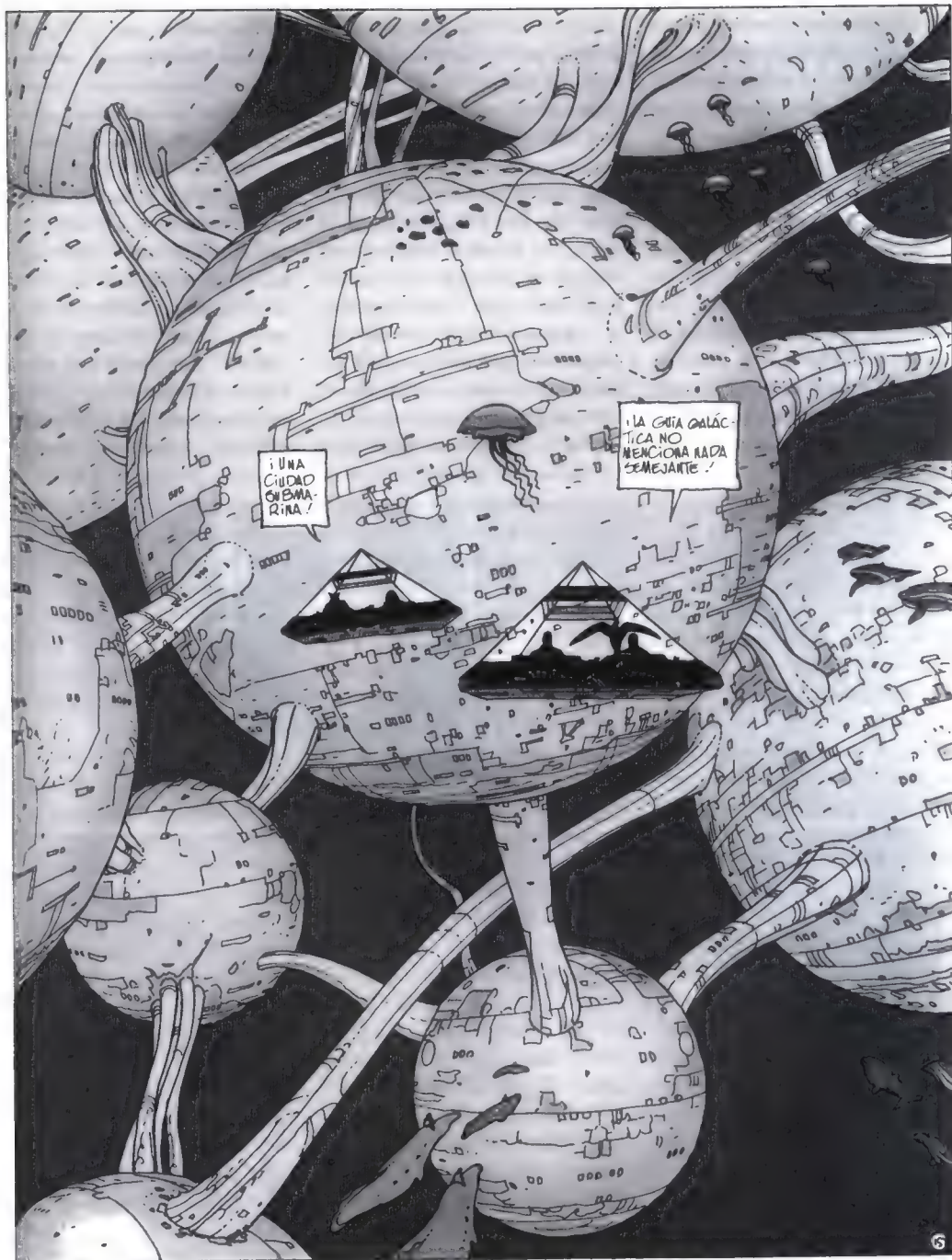
Como los héroes clásicos, John Difool recibe un encargo trascendente, sin ser plenamente consciente de ello. Para cumplir su elevada misión, a la que dedicará un derroche ilimitado de energías y por la que arriesgará su propia vida, se desplaza en el tiempo y en el espacio. En el camino recibe ayuda, a veces de forma inesperada, y conoce el amor. Al mismo tiempo, John Difool es un elegido. El Elegido. En primer lugar, porque el Destino le encomienda la protección del Incal Luz y la búsqueda de su opuesto complementario, el Incal Oscuro. Es, por tanto, portador del Poder y de la Esperanza del Universo. En segundo, porque Animah, la Vida, le selecciona para concebir a Soluna, el herma-

frodita perfecto que canalizará las energías del Incal en la confrontación definitiva con la Tiniebla. También es el encargado de fecundar a Barbarah, la protorreina, cerrando un ciclo en busca de la perfección genética de los Berg.

En tanto que héroe, tras cumplir su misión Difool debería haber protagonizado una huida accidentada y disfrutar de un retorno victorioso, pleno de gloria personal. En tanto que mesías, Difool debería volver a la vida como redentor del Universo. Sin embargo, Jodorowsky no cierra ninguno de los dos ciclos. Como héroe, John Difool retorna al comienzo, sin la gloria de una victoria que no es tal. Como mesías, su incapacidad para sacrificarse y entregarse en cuerpo y alma a la misión para la que había sido elegido le condena a enfrentarse en solitario a la Eternidad volviendo al punto de partida.

En realidad, el Incal es el auténtico mesías. Es el hijo de Dios y con él se reúne, inaugurando una nueva era. John Difool, testigo del acto, es enviado de nuevo a su mundo para difundir la nueva. Es, ahora, portador del Conocimiento y como tal, apóstol. Porque eso es lo que ha sido realmente durante toda la serie. Junto a sus seis compañeros ha formado el círculo de iniciados que ha acompañado al hijo del creador de todas las cosas y ha sido testigo del triunfo de la luz sobre las tinieblas, de la existencia sobre la negación de todo el ser; del triunfo de la colectividad, la entrega y el sacrificio frente al individualismo, la fuerza negativa que anida en el corazón de los hombres.

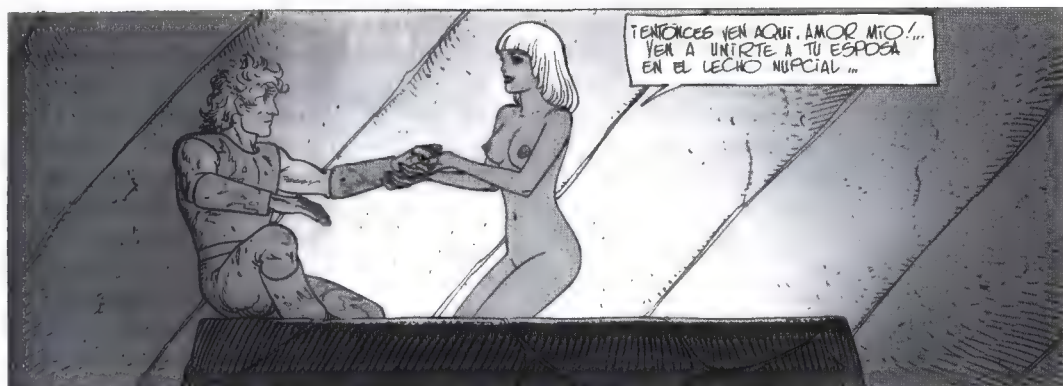
Como tebeo, *El Incal* es una



serie irregular. No quiere esto decir que se trate de una obra fallida o carente de interés, ni mucho menos. El nivel medio de

los seis álbumes que la componen es muy alto. Sin embargo, la ambición de sus artífices parece jugar en su contra y la acumula-

ción de temas ha redundado en un conjunto algo confuso. El peculiar método de trabajo de Alejandro Jodorowsky, quien,



lejos de entregar un guión escrito, cuenta a sus colaboradores la historia y el papel que juegan los personajes en la misma para que sea el dibujante quien se encargue, con total libertad, de proporcionar una estructura a la narración, hace que el ánimo y la capacidad de este último sean los responsables de la coherencia y el ritmo narrativos. En este sentido, *El Incal Negro*, *El Incal Luz* y *Lo que está abajo*, los tres primeros álbumes de la serie, son un prodigio de ritmo, la quintaesencia de Moebius como historietista. El dibujo es magnífico en todos los sentidos, especialmente por la atención que se presta a la puesta en página y la planificación, impecables, así como el cuidado puesto a la hora de buscar siempre encuadres ajustados a las necesidades expresivas y narrativas, evitando la confusión del lector y transmitiendo gran sensación de dinamismo. Por otra parte, los escenarios fueron cuidados primorosamente y ponen en evidencia una imaginación que desborda, una capacidad insultante para crear ambientes. En honor a la verdad, creó escuela. Tanta que ha llegado a abusarse del modelo.

Lo que está arriba mantiene las constantes de sus precedentes,

pero comienza a evidenciar cierto cambio de rumbo. Las secuencias construidas con viñetas de tamaño pequeño y medio dejan de menudear para dar paso a composiciones más sumarias. Esta opción, en parte requerida por las dimensiones cósmicas que había adquirido el relato, se ve acompañada de cierta relajación a la hora de esforzarse por dotar a los personajes de un aspecto uniforme en todo el tebeo, lo que redundaba en la confusión de una historia que parece haber perdido un poco el norte y, sobre todo, el nervio. Las caídas de ritmo son frecuentes, aunque la puesta en escena continúa disfrutando de gran dinamismo.

En contrapartida al comentario descuido de los rostros, Moebius comienza a romper la estructura de la página. Hasta este momento se había mantenido dentro unos cánones más o menos clásicos, con viñetas bien delimitadas y básicamente alineadas en bandas de lectura. A partir de *La quinta esencia*, la ruptura es completa. Moebius comienza a jugar con el montaje. La forma y disposición de viñetas y globos de diálogo se integran en una superposición de elementos que proporcionan planificaciones innova-

doras y atractivas sin perder de vista sus objetivos prioritarios: la fluidez en la lectura y la comprensión por parte del lector.

La principal objeción que puede elevarse ante *La quinta esencia* y *Planeta Difool* es la caótica búsqueda de un final a la serie. Frente al desarrollo de los cuatro álbumes precedentes, los dos últimos parecen apresurados y, a pesar de los esfuerzos de Moebius, carentes de ritmo y confusos. Quizás se deba tanto al carácter críptico que toma la narración como a una pérdida de rumbo que hace que se desinfe en su tramo final. Son muchas las líneas sugeridas hasta aquel punto del camino, muchas las ambiciones temáticas de Jorodowsky, y no todas se rematan coherentemente, dejando insatisfecho al lector la resolución final. Como suele decirse, mucha mecha para poca dinamita. Tanto es así, que la traca final se ve superada por los fuegos de artificio precedentes.

Como se dijo, el ciclo se cierra para situar de nuevo a John Difool en el comienzo de su aventura, intentando recordar aquello que le ha sido revelado. A mí me gusta pensar que se encuentra sumido en un bucle infinito, condenado a un eterno retorno que sólo será capaz

de romper cuando se libere de sí mismo, cuando adquiera la capacidad de sacrificar su conciencia individual. Como la humanidad, es víctima de sus propias contradicciones y parece abocado a repetir sus propios errores, a revivir una y otra vez la misma historia sin solución de continuidad.

Norma ha reeditado *El Incal* a finales del año 2000, reuniendo los seis álbumes de la serie en un voluminoso tomo a imagen y semejanza del integral publicado en Francia por Humanoides. La calidad del papel ha permitido que la reproducción del color haga justicia a este y se han mantenido hallazgos de la anterior versión española, como una rotulación que imita a la perfección la original. En realidad, la única objeción que puede ponerse a este lujoso libro es su mimetismo con el integral francés: nos sirve la serie desnuda, dejando escapar la ocasión para proporcionar material adicional, como bocetos, que hiciera aún más atractivo el producto. También elude la inclusión de algún texto introductorio o entrevista con sus autores, algo que ya se echaba de menos en la edición francesa del integral y que a quien esto escribe se antoja necesario, dada la repercusión que tuvo la serie en su momento y la influencia que ha ejercido desde su primera aparición.

Por otra parte, la reedición no podía llegar en un momento más oportuno. Jodorowsky y Moebius acaban de entregar al público francófono *Après L'Incal*, que es como han titulado la continuación de *El Incal*, y es previsible que no tardemos mucho en ver la versión castellana. A lo mejor sus páginas proporcionan respuestas al enigma

de su hermético final, el mentís o la confirmación de mis palabras y suposiciones... Pero debe ser el lector quien lo descubra por sí mismo, si es su deseo.

EDUARDO GARCÍA SÁNCHEZ

DAREDEVIL

Autores varios Forum

Mucho se ha hablado de los superhéroes retro con los cuales nos han castigado durante los noventa gente como Mark Waid o el inefable Kurt Busiek, frikis meritos a guionistas totalmente colgados de los viejos (y, en muchos casos, maravillosos) tebeos de Kirby, Buscema y Adams. Pero, si se han fijado, resulta ahora que no todos los revivals superheroicos miran hacia los sesenta y setenta. En efecto, algunos autores treintañeros del mainstream americano están evocando con nostalgia no ya a Kirby o Adams, sino a esos tebeos ochenteros que "tanto les marcaron en su adolescencia", o sea, los que realizaron Miller, Moore y cía. hace ya casi tres lustros. Tomemos como ejemplo lo que está sucediendo en la serie Daredevil desde que fuera relanzada por el sello Marvel Knights. Para empezar, ese simpático bluff llamado Kevin Smith consiguió convertir la colección en un producto ilegible, regurgitando un refrito plagiarlo de autores como Miller-al-que-tanto-admira, J.M. DeMatteis y Ann Nocenti, todo ello rocambolesco que intentaba disimular la completa inverosimilitud de la historia, y ello aun dentro de la lógica inverosímil del género superheroico. Para rematar la

faena, el chef Smith adobaba su plato recalentado con unos textos de apoyo convenientemente abigarrados,seudoliterarios y redundantes con los que procuraba distraernos del hecho de que bajo su historia habitaba la nada más absoluta, pero que, de rebote, conseguían tapar casi por completo las páginas del discutible Joe Quesada, un dibujante normalmente más preocupado por lucirse con virtuosismos gratuitos que por narrar con pulso y mesura. Unos números, pues, de tercera categoría, anodinos, inofensivos; puro reciclaje, déjà vu. Pero si el nivel de medianía alcanzado por Smith ya era bastante considerable, lo increíble ha sido que el nuevo guionista, David Mack (sí, el de Kabuki), ha conseguido superar tal listón y hecho parecer bueno a Smith. Y no es sólo por el plagio descarado a Miller que aparece en el Daredevil nº 9 y que Quesada ejecuta con entusiasmo, en esa ya famosa página donde Matt Murdock se entrena con el saco de boxeo, fusilada directamente del Elektra Lives Again (1990, Forum); ni por el robo en el Daredevil nº 11 de líneas de texto enteritas, también procedentes del Elektra Lives Again (me refiero a todo eso de "El café se convierte en almuerzo... El almuerzo, en un paseo..."); ni tampoco por la "original" portada con angelitos y flores que Mack y Quesada firman al alimón en el mismo nº 11, un "homenaje" a una de las cubiertas de Sienkiewicz para Elektra: Asesina (1987, Forum); ni tampoco por el estilo acuarelado feo y pretendidamente artístico de las portadas que firma el emulador Mack, todo un Sienkiewicz de tercera.

No, no es sólo por eso. Es, sobre todo, por la indisimulada "influencia" que la mencionada Elektra: Assassin ejerce en Mack, quien copia sin miramientos recursos que Miller y Sienkiewicz utilizaron allá por 1987, sólo para malbaratarlos y usarlos tontorronamente en un tebeo rollazo, pretencioso, sobreescrito (cómo no) y plúmbeo hasta decir basta. Pero el remate de los tomates, el colmo del morro, ha sido la introducción por Mack de una nueva antagonista femenina de Daredevil, una tal Eco, una pseudo-Elektra versión light (toma ya) que sólo me induce a pensar que este autorcillo tiene mucha cara pero muy poco en su molle-
ra, y que, mucho me temo, constituye la avanzadilla de una nueva ola de nostálgicos que se han quedado colgados, en este caso, de los ochenta. Una pena para todos aquellos a quienes les gusta leer BUENOS tebeos de superhéroes que no se limitan a copiar lo ya hecho o perpetuar viejos clichés (dos ejemplos actuales de ello: la impresionante The Authority, reseñada en este mismo U, o la magnífica y desconcertante Planetary, cosa sería ambas). Dicho esto, hay que reconocer que el fill-in con guión de Quesada y Palmiotti en el Daredevil nº 12 ha sido una grata sorpresa, consiguiendo un gran episodio a base de textos mínimos (POR FIN) y una muy bien urdida trama cotidiana de vidas cruzadas, estupidamente dibujada por Rob



Haynes con su peculiar "línea clarísima". Por supuesto, la cosa no podía durar: Mack ya ha vuelto a la colección para asegurarse de que no levante cabeza. En fin, una prueba más de que la siempre decadente nostalgia no conduce a ninguna parte, y una lástima que un personaje como Daredevil, con tanto potencial y tantos glo-

riosos episodios a sus espaldas, siga en manos tan lerdas e incompetentes. Porque, en efecto, la huella de Miller sigue siendo muy alargada, y su estancia en la serie, aún no superada.

PEPO PÉREZ

BIBLIOTECA MARVEL:

PATRULLA-X nos. 1-9

Autores varios

Forum

La Biblioteca Marvel nos ofrece la oportunidad de leer por vez primera en español una edición completa de la serie original de *X-Men* (1963-1970), que anteriormente había sido publicada de manera fragmentada o mutilada. Se podrá discutir la ausencia del color original en las páginas (un elemento probablemente irrecuperable, excepto a un coste prohibitivo, debido al descuido de los archivos de Marvel), o, sobre todo, lo adecuado del tamaño elegido para la ocasión (un formato de bolsillo con evidentes reminiscencias para los nostálgicos de Vértice), pero lo que está claro es que esta Biblioteca Marvel está en sintonía, al menos en intenciones, con trabajos de recuperación que se están llevando a cabo en otros campos. Como las reediciones en CD de álbumes de rock clásicos, repletas de temas extra, caras B de singles, maquetas y nuevos textos introductorios, como las versiones en DVD de películas antiguas que aparecen ahora acompañadas de abundante material complementario, las colecciones de Biblioteca Marvel están sembradas de añadidos: episodios relacionados procedentes de otras series, portadas originales, ilustraciones raras, bocetos, artículos informativos... Un esfuerzo que, en última instancia, contribuye a crear la atmósfera propicia para revisar de un tirón colecciones que sirvieron para poner los cimientos de Marvel hace ya casi cuarenta años, y que ahora podemos abordar con

la distancia que otorga el tiempo para intentar descifrar las razones de su éxito.

O, en el caso de la *Patrulla-X*, de su fracaso.

La pregunta con la *Patrulla* es: ¿Por qué el título Marvel más rentable de todos los tiempos, la colección que más dinero ha producido desde su relanzamiento en 1975 hasta el momento actual, pasó completamente desapercibida en sus inicios? De todas las series fundacionales de Marvel, la *Patrulla-X* fue la única que obtuvo unos resultados tan pobres que acabó siendo cancelada con su número 66. Se ha convertido en lugar común el decir que el fracaso de la *Patrulla-X* original —en contraste con el éxito de su versión remozada— se debió a que “se adelantó a su tiempo”. Examinar de seguido los nueve volúmenes de Biblioteca Marvel que la recopilan —y que se completan con un número 10 dedicado a los orígenes de sus integrantes, un 11 con un serial de la Bestia en solitario de 1971 y un 12 con historietas sueltas del periodo 1970-75—nos puede ofrecer algunos argumentos para la reflexión.

La *Patrulla-X* empieza como tantas otras colecciones de Stan Lee y Jack Kirby a principios de los 60. Son aventuras autoconclusivas que siguen una fórmula de eficacia probada: aparece una amenaza, a menudo con poderes misteriosos o cuya dimensión exacta es desconocida; los héroes se enfrentan a la amenaza y son derrotados; los héroes se reagrupan y trazan una estrategia capaz de vencer al enemigo; se produce un segundo y definitivo enfrentamiento y los héroes se alzan con la

victoria, reafirmando su confianza en sí mismos. Los personajes, como en los episodios iniciales de *Cuatro Fantásticos* o *Vengadores*, son meros estereotipos, sin el menor desarrollo dramático ni personalidad matizada. Si la palabra clave en *Cuatro Fantásticos* es “familia”, y en *Vengadores* es “autoridad”, en *Patrulla-X* es “colegio”. De la misma manera que Spiderman es la versión juvenil de héroes venerables como Capitán América o Reed Richards, los Hombres-X son el “grupo juvenil” de Marvel, integrado enteramente por adolescentes, bajo la supervisión de la figura paternal del Profesor Xavier. Como si de una universidad de la Ivy League se tratara, los Hombres-X son un círculo cerrado y elitista. Su uniforme refuerza la sensación de que pertenecen a un colegio de pago, y de que no se admiten advenedizos entre sus filas. Las abundantes e intensas sesiones de entrenamiento en la Sala de Peligro contribuyen también a que los lectores puedan proyectar sus esfuerzos estudiantiles en la figura de los héroes. Gracias a las sesiones de adiestramiento, uno podía pensar que estudiar molaba, igual que molaba el uniforme del colegio. Por encima de todo ello, la *Patrulla-X* era una metáfora del aislamiento. El sentimiento de marginación consustancial a todo quinceañero era el telón de fondo de las correrías de estos mutantes odiados y despreciados de forma irracional por el mundo al que protegen. “Rebeldes sin causa”, podríamos decir. La *Patrulla* es la expresión de una fantasía adolescente: el mundo nos odia y no es culpa nuestra; es más, nosotros somos

Stan Lee y Jack Kirby



buenos, son ellos los irracionales y nosotros tenemos razón. Podríamos decir que este argumento esencial comparte elementos con las motivaciones de Spiderman, pero llevándolo a lo colectivo. Donde la soledad de Spiderman es desesperante, los Hombres-X han encontrado un círculo de semejantes, de amigos, un "club privado" con el que mitigar sus desdichas. En realidad, la posición de Spiderman tiene más fuerza, por una serie de razones —la identidad secreta, el agobiante impulso nacido del

sentimiento de culpabilidad por la muerte de su tío, la carencia absoluta de ayuda exterior—pero no creo que haya que achacar a ello que *Spiderman* fuera un supe-réxito mientras la *Patrulla-X* languidecía. Sencillamente, lo que pasó es que *Spiderman* era mucho mejor. Entre otras cosas, porque sus autores se lo tomaban con mayor interés.

Como decía, los primeros episodios de la *Patrulla-X* carecen de desarrollo dramático y de personalidades multidimensionales. Cada Hombre-X responde a un

estereotipo —el jefe serio, el guape-ras, el fortachón gracioso, el "niño" y la "chica"—y de ahí no se mueve ni un centímetro, de la misma manera que no se establecen entre ellos relaciones que progresen en modo alguno. El interés del primer año de la *Patrulla* reside únicamente en contemplar el desfile de villanos coloridos y novedosos —Magneto, el Desvanecedor, la Hermandad de Mutantes Diabólicos, la Mole, Unus—y en disfrutar de las escenas de acción hiperdinámica que nos sirve Kirby, tan espectacular y

tan inimitable como siempre. Más allá del tebeo de superhéroes como sustituto del encuentro deportivo, no hay demasiado. Pero tampoco fue necesario en otras series. *Cuatro Fantásticos*, *Spiderman* y *Vengadores* pasaron por el mismo proceso. Transcurrido este periodo que podríamos llamar de “exploración”, se iniciaba una segunda fase en la que los villanos empiezan a regresar, con nuevos planes y nuevos conocimientos, con lo cual las series comienzan a hacerse autorreferenciales, y los héroes empiezan a desarrollar razonablemente las personalidades, estirando en lo posible los límites de sus estereotipos y estableciendo esas relaciones que darán lugar a conflictos dramáticos y sus resoluciones. En resumidas cuentas, transcurridos un par de años, las series Marvel fueron madurando para entrar en una segunda fase que las conduciría a su momento de apogeo.

No fue el caso de la *Patrulla-X*, probablemente porque “donde hay cerdo grande, el pequeño pasa hambre”. Lee y Kirby no pudieron seguir prestando atención a una serie que no descollaba, y cuando les tocaba iniciar la segunda fase, *Patrulla-X* cayó en manos de autores secundarios que, bien no pusieron demasiado entusiasmo, bien carecían del talento necesario para llegar a la altura de las estrellas de la editorial.

La mejor demostración de que la *Patrulla-X* era una serie poco trabajada es lo insatisfactorio de los finales de sus tres argumentos principales en la primera etapa, que no llegan a finales concluyentes, o ni siquiera consiguen resolverse. En primer lugar, Magneto. El que desde el número

uno se había establecido como gran villano de la serie, como Enemigo del Profesor-X, como fundador de la Hermandad de Mutantes Diabólicos, una “Patrulla-X negativa”, el Doctor Muerte de la obra, que había sido motor de la mayoría de las historias desde el inicio de la colección y primer y más importante villano recurrente, es liquidado de un plumazo y de la manera más decepcionante. En vez de enfrentarse con su Hermandad a los pupilos de Xavier en alguna batalla cataclísmica, ¡es abducido por un extraterrestre todopoderoso inventado para la ocasión, que se lo lleva de la faz de la Tierra (*X-Men* n° 11, 1965)! ¿No dicen que la medida de un héroe es la grandeza de su oponente? Pues a nuestros Hombres-X les habían birlado la oportunidad de medir su temple al robarles a su villano predilecto sin tener ocasión de derrotarlo. Segundo caso: el Juggernaut. Tras un episodio de presentación memorable (*X-Men* n° 12), cargado de sensaciones siniestras y admirablemente narrado, el Juggernaut se revela como adversario definitivo de la Patrulla, no tanto por su cualidad de imparable, como por su vínculo fraternal con su fundador, el Profesor-X. Una vez más, la Patrulla no puede hacer alarde de su capacidad para superarse y derrotar a un enemigo invencible, porque para detener al Juggernaut el Profesor recurre a la Antorcha Humana, cuya intervención es tan decisiva como prescindible, por cierto. Para deslumbrar a Juggernaut y que el Ángel pudiera arrebatárle su casco protector psíquico, no hacía falta echar mano del miembro más joven de los

Cuatro Fantásticos, cuya inesperada participación en un drama tan privado está fuera de lugar y sólo sirve para restar dramatismo a la situación y carisma a los Hombres-X. Cuando se tiene la capacidad para construir villanos tan potentes como Magneto y Juggernaut, y sin embargo se les administran finales tan inoportunos como los aplicados aquí, hay que sospechar de la falta de interés, las prisas o la pereza. La necesidad, en última instancia, de dar un final rápido a un conflicto que habría requerido mayor reflexión y trabajo por parte de los autores para sacarle todo su partido.

El tercer argumento sin resolución satisfactoria es aún más frustrante, ya que no se trata de una batalla contra un supervillano, sino de la única trama dramática que incide en la personalidad de algunos de los personajes. Me refiero al romance entre Scott Summers y Jean Grey (la chica, evidentemente, elige al jefe, el más dotado). En mi recuerdo, la *Patrulla-X* original era la historia de amor entre Cíclope y la Chica Maravillosa. La relectura actual, sin embargo, me ha revelado una realidad sorprendente: ¡la historia de amor entre Scott y Jean jamás llega a culminar en los siete años de historia de la colección! Lee y Kirby habían planteado la relación, siguiendo el esquema habitual, en términos de amor imposible. Jean está enamorada de Scott, pero es la chica y no puede dar el primer paso. Scott —como los otros tres superexcitados chavalotes— está enamorado de Jean, pero el temor al desastre que pueden provocar sus incontrolables rayos ópticos le hace resignarse al celibato, de manera que se resiste

Roy Thomas y Werner Roth



a expresar en voz alta sus sentimientos. Es de suponer que Lee y Kirby tendrían proyectado desarrollar este romance silencioso con el tiempo y hacer que acabara fructificando. Pero sus sustitutos mantuvieron la relación en la esfera de lo soterrado —aunque intentaron animarla proponiendo tímidamente una rivalidad entre Cíclope y el Ángel—y probablemente con el tiempo todo el mundo se olvidó de que Scott y Jean nunca habían hablado de su amor y nunca se habían declarado sus sentimientos. Al final de la colección, da la impresión de que Cíclope y la Chica Maravillosa son pareja —se cogen de la mano y van siempre juntos—pero el caso es que en 66 números no hay ni un solo beso, ni un solo “te quiero” en voz alta, ni *ná de ná*. Su rollo se da por asumido, más o menos. Un despiste de semejantes proporciones, que significa despilfarrar uno de los motores dramáticos más importantes que puede tener cualquier relato —y cuya explotación es de lo más gratificante en las narraciones serializadas—sólo se puede explicar porque, probablemente, nadie

estaba poniendo los cinco sentidos en la *Patrulla-X*, relegada desde muy pronto a forraje para imprentas, a ese trabajo que se liquida en horas extra, cuando ya hemos terminado de hacer todo lo que vende.

Sólo hay una historia redonda en la primera etapa de la *Patrulla-X*, la de los Centinelas. Otra muestra del genio creativo desbocado de Kirby, que inventaba hasta sin querer —en realidad, la mayoría de los villanos originales de la *Patrulla* son más que interesantes, otra cosa es que se sepan explotar—los Centinelas se agigantan por su sencillo pero eficaz trasfondo político y por su satisfactorio final, que culmina en un “sacrificio supremo”. Pero fue un caso raro.

El abandono de los autores es algo más que una sensación psicológica, es un dato contrastable. Jack Kirby lo deja en el nº 17 (1966), aunque en realidad hacía ya varios meses que se limitaba a hacer la planificación. Stan Lee sigue su camino en el 19. A partir del 20, el equipo creativo que llevará el peso de la colección lo constituyen Roy Thomas y

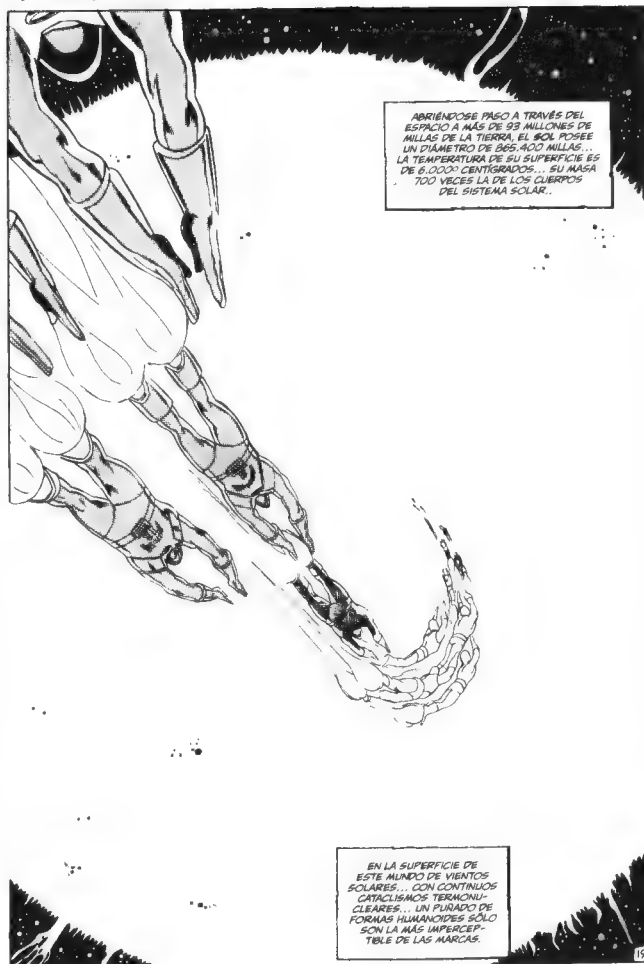
Werner Roth (durante algún tiempo bajo el seudónimo de Jay Gavin). Para el bisoño Thomas (25 años) supuso su primera colección mensual, así que podemos pensar que en esos momentos ya se concedía más valor a la *Patrulla-X* como banco de pruebas que como producto comercial. Roth, por su parte, era uno de esos exquisitos dibujantes de historietas románticas poseedores de todo un repertorio de virtudes hoy en día perdidas en la profesión, y que le capacitaban para dibujar maravillosamente personas vestidas con elegancia, interiores bien decorados y coches verosímiles, pero que en el universo gráfico inspirado por Kirby, repleto de supertecnología alienígena, culturistas enmascarados y acción frenética, naufragaba sin remedio. Con toda su calidad como dibujante, Roth llevaba escrito en la frente un adjetivo demoledor para cualquier adolescente: “Aburrido”. Como los Curt Swan o Don Heck, era demasiado blando para estar en la onda. No todo el mundo podía ser John Romita para hacer la transición de la época Alex Toth a la época Jack

Kirby y salir ganando en el proceso.

Thomas, por su parte, pronto daría muestras de lo que iban a ser las constantes de su carrera como guionista. Recuperación de personajes ya establecidos en la serie, investigación en las raíces y orígenes de los héroes, gran preocupación por dotar de coherencia al conjunto narrativo, a veces incluso anteponiéndola a la posibilidad de contar una historia emocionante, si ésta es incongruente con el pasado. Habría que estudiar si el creador de la "continuidad Marvel" fue Stan Lee o fue realmente Roy Thomas, el fan convertido en profesional.

Thomas no explota la idiosincrasia mutante, impidiendo así que la *Patrulla-X* tenga una personalidad distinguida, algo propio que ofrecer frente a otros títulos superheróicos. En su lugar, se dedica a concebir o recuperar—con ayuda del atribulado Roth—todo un catálogo de villanos no mutantes. Para medir el impacto de estos basta con repetir sus nombres y preguntar quién los recuerda o quién ha vuelto a verlos asomar alguna vez

Roy Thomas y Neal Adams



—y eso que en Marvel, tarde o temprano, se aprovecha todo.— Pero también es una de las características de Thomas a lo largo de toda su carrera cierta incapacidad para crear personajes memorables: siempre se queda en imitaciones cutres de los conceptos brillantes de otros.

Así, y a hombros de un dibujante extraordinariamente pulcro y extraordinariamente anticuado, la *Patrulla-X* se enfrenta en rápida sucesión a la invasión extraterrestre de Lucifer, a la extorsión de opereta del Conde Nefaria y su

grupo de supervillanos de segunda división, a la amenaza de serie B de los años 50 de la Langosta (!) y sus bicharracos gigantes, al aventurero sudamericano el Tigre, posteriormente convertido en el semidiós azteca Kukulcán, al ilusionista de pacotilla el Brujo, al Hombre de Cobalto, imitación del Hombre de Hierro, a los villanos subterráneos Tyrannus y Hombre Topo, al indescriptible Mekano y ya, para rematar la faena, ¡al monstruo de Frankenstein! Que, por cierto, casi podríamos decir que volvería al mes siguiente muy poco disimulado bajo el nom-

bre de Grotesko (!!!). Entre medias, la introducción del Mímico resulta un desorientado intento de animar la mortecina dinámica interna del grupo con un personaje calcado del Ojo de Halcón rebelde de los primeros Vengadores, y la saga de Factor Tres, que supuestamente acumula la cuota de amenaza mutante durante este periodo, se hace interminable, sobre todo, porque nunca termina de arrancar. No es que lo de Factor Tres dure mucho, es que parece que siempre están hablando de ello pero nunca pasa

Roth se encontraba con sustitutos tan dispares y hasta tan ajenos al canon superheróico como Jack Sparling, Dan Adkins o el mismo Steranko. Estaba claro que Roth no había conseguido establecer un estilo gráfico que nadie se sintiera obligado a seguir. Después de seis años en el mercado, la *Patrulla-X* no tenía una imagen consolidada.

Y entonces llegó Neal Adams. El desembarco de Adams, acompañado del entintador Tom Palmer y del regreso de Roy Thomas, supuso uno de los cambios más radicales que se han visto en colección alguna. Los nuevos autores empezaron en el nº 56 (mayo de 1969), dando conclusión a una historia que habían iniciado Arnold Drake y Werner Roth, y el plano del Ángel volando sobre el templo egipcio de Abú Simbel fue como una trompeta que anunciara que llegaban nuevos tiempos. No obstante, el ruido de esa trompeta no llegó muy lejos, o la mayor parte del público estaba sordo por entonces, porque a pesar de los esfuerzos de Adams, la serie acabaría cancelándose menos de un año más tarde.

Los episodios de Neal Adams y Tom Palmer supondrían una auténtica refundación de la serie. No es éste el lugar adecuado para detallar las razones, pero Adams es uno de los tres o cuatro autores más influyentes del cómic comercial americano, y su participación en la *Patrulla-X* es uno de sus mejores y más personales trabajos. Si hasta ahora los mutantes habían padecido autores mediocres o autores poco implicados, en este último tramo se encontrarán con el autor de mayor talento empeña-

do con el mayor entusiasmo en sacar el máximo partido al proyecto. Normalmente, el lector se deja embelesar por lo *bien* que dibuja Adams, por su *calidad* de dibujante, su aparente *realismo* (y es que hay un canon superheróico hegemónico que identifica calidad con cierto estilizamiento helénico), pero son otras las virtudes que le hacen realmente grande, y todas ellas se muestran en su máxima expresión en la *Patrulla-X*. Adams no es un simple virtuoso del dibujo, es un narrador inteligente, un gran observador de los mecanismos de la ficción, y un inteligentísimo planificador de páginas, que siempre busca el riesgo y la novedad sin perder de vista el objetivo esencial de transmitir información con eficacia y buen gusto. En una colección menor como la *Patrulla-X*, se pudo permitir experimentar con el diseño de página, haciendo juegos de lo más osados y de lo más modernos. Véanse, por ejemplo, las páginas 2 y 3 del nº 58 (págs. 94 y 95 del tomo 8 de Biblioteca Marvel), donde intercala sobre las viñetas de acción unas pantallas televisivas que añaden datos a la historia, en un recurso que la mayoría de la gente cree que inventó Frank Miller en *The Dark Knight Returns* 17 años más tarde. O el montaje a tres bandas del enfrentamiento final entre Xavier y los Z'nox (nº 65, págs. 17-18; BM nº 9, págs. 120-121), cargado de dramatismo y simbolismo para expresar visualmente lo que no es sino una batalla psíquica y, por definición, invisible. Y qué decir del soberbio cierre de la magistral saga de los Centinelas, esa poética viñeta-página con los robots cayendo hacia el Sol, víctimas de su propia e inhumana lógi-

ca (nº 59, pág. 19; BM nº 8, pág. 131). Pero la influencia de Adams va más allá de un despliegue abrumador de recursos narrativos y expresivos, y se extiende al mismo desarrollo de los argumentos. De hecho, la participación de Adams en la *Patrulla-X* pone de manifiesto con meridiana claridad quién es quién en realidad en el método Marvel. En una reciente entrevista en *Comic Book Artist*, Adams se atribuía la paternidad de las historias de la *Patrulla-X* que dibujó, concediendo a Thomas el papel de mero dialoguista. Poco después era replicado por Thomas, que reclamaba un mérito mayor, aunque reconocía que es difícil interpretar la historia al cabo de los años cuando no existe documentación. Pero sí existe documentación. Puede que no existan copias de los guiones de aquellos episodios —lo cual ya es bastante significativo— pero sí existen los episodios publicados, que en sí mismos son la mejor documentación posible. Y es evidente que la persona que concibió y desarrolló la saga de los Centinelas, la de Sauron, la de la Tierra Salvaje y Magneto y el episodio de los Z'nox —cabría decir más bien, la persona que concibió todo este torrente de aventuras entrelazadas e ininterrumpidas— no es la misma que la que concibió los pacatos y olvidables enfrentamientos con la Langosta o Factor Tres. Ni el ritmo, ni el tono, ni el comportamiento de los personajes son los mismos, ni la manera de enfocar la colección y dotarla de rumbo tiene demasiado que ver con lo anterior. Y, sin restarle mérito a esa función tan obviamente necesaria, yo creo que no es lo mismo ser dialoguista que ser guionista, aun-

Dennis O'Neil y Neal Adams

que en Marvel hayan querido hacernos creer lo contrario.

Con Neal Adams, los personajes cobran vida por vez primera, se crispan, se dejan llevar por las emociones, se desesperan... La cordialidad en las relaciones internas del grupo empieza a resquebrajarse con el triángulo amoroso que forman el Hombre de Hielo, Lorna Dane y Kaos, con la cólera del Ángel, con la repentina revelación de que el Profesor-X los había traicionado al fingirse muerto meses antes. La acción es frenética, las aventuras se superponen sin respiro y los Hombres-X empiezan a sentirse inmersos en un mundo mutante que es su territorio propio, un territorio inmenso y por explorar, lleno de sorpresas. En realidad, la nueva *Patrulla-X*, la del éxito de los 70, 80 y 90, da su primer paso aquí. Adams indica el camino, y Chris Claremont, Dave Cockrum y John Byrne tomaron buena nota de los trucos, hallazgos e intuiciones apuntados por Adams en su breve etapa, como ese Magneto de la Tierra Salvaje que durante un tiempo deja asomar un lado humano y hasta bondadoso que no se había sospechado en el unidimensional filibustero de opereta ofrecido por Thomas anteriormente. Adams abrió una nueva era y escribió un nuevo manual para los grupos de superhéroes. No tuvo oportunidad de profundizar más en el tema, pero años después Lobezno, Tormenta, Rondador Nocturno y el resto se beneficiarían en gran medida de sus enseñanzas. Adams tendió el puente entre Kirby y el futuro.

Por mucho que para algunos de nosotros, personalmente, la *Patrulla-X* sea la chusca amenaza

LOS QUE LUCHAN NO SABEN LO QUE HACEN... SÓLO SABEN QUE DE PRONTO SIENTEN UNA DETERMINACIÓN QUE LOS CONSUME...



NO SABEN LO QUE HACEN... SÓLO QUE LA COMPASIÓN Y LA PIEDAD SE DESBORDAN Y REZUMAN EN ELLOS...

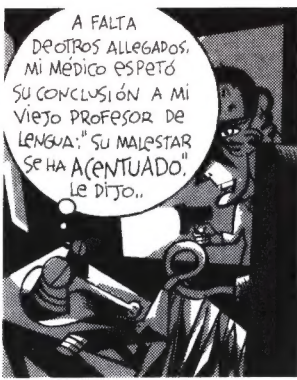


de la Langosta, o los robots voladores de Lucifer desplazándose a gran velocidad por los pasillos de su base secreta, o Cíclope disparando accidentalmente al Ángel en una pirámide mexicana, la revisión adulta de esos episodios tan gratos a la nostalgia revela que la *Patrulla-X* no sobrevivió en su día porque, sencillamente, no lo merecía. No fue un problema de "adelantarse a su momento" (todas las débiles esencias de la serie estaban en perfecta conso-

nancia con su época), fue un problema de falta de interés y talento durante demasiado tiempo, de falta de alicientes para un público que tenía opciones mucho mejores. Y cuando, brevemente, la *Patrulla* quiso ser y fue el mejor tebeo de superhéroes del mundo, ya era demasiado tarde para que a nadie le importase.

TRAJANO BERMÚDEZ

LOS TRES MARCIANOS



LOS TRES MARCIANOS NO PIERDEN DETALLE...

los 3 marcianos

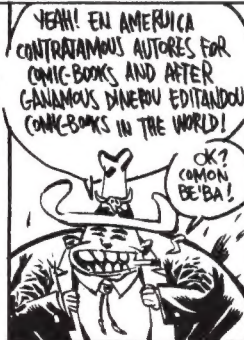


MANEL FONTDEVILA/74



AGNEDA ZUM

¿SE SABEN EL CHISTE DEL CHINO, EL FRANCÉS, EL AMERIKANO Y EL ESPAÑOL EN UNA CONVENCIÓN DE EDITORES?



PABLITO dibujante español

1 0 0 2 1 0 0 2 1 0 0 2



PROMETEDOR



INQUIETO



VETERANO



FRESCO



SENSIBLE



PERSONAL



EXPERIMENTADOR



COMPROMETIDO



INCOMBUSTIBLE



Madrid COMICS

Silva, 17 -28004- Madrid
Telf: 91 559 16 02
Fax: 91 559 13 64
madridcomicswanadoo.es

sé
diferente...

